

DESAIN INTERIOR KAMPUNG ILMU SURABAYA SEBAGAI PENINGKATAN FASILITAS DAN KENYAMANAN DENGAN KONSEP EDUKASI INTERAKTIF

Nama Mahasiswa : Shafyna El Batuul
NIM : 08411440000010
Pembimbing : Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT

ABSTRAK

Langkah pemerintah dengan membangun fasilitas literasi di kota Surabaya untuk menghidupkan kembali minat baca masyarakat belum cukup mampu menarik perhatian generasi muda untuk menggunakannya. Kampung Ilmu Surabaya sebagai fasilitas literasi yang dibuat oleh pemerintah yang berawal dari relokasi para penjual buku murah ini belum banyak orang yang mengetahui keberadaannya. Seiring dengan perkembangan zaman, desain interior dapat meningkatkan nilai suatu bangunan pada pelaku bisnis seperti Kampung Ilmu Surabaya. Perencanaan desain interior pada Kampung Ilmu ini berdasarkan observasi objek desain, studi banding dengan toko buku lain, wawancara pemilik toko buku, identifikasi selera desain pengguna toko buku, dan analisa kebutuhan masyarakat pada masa sekarang hingga masa depan. Berdasarkan metodologi tersebut, hasil yang diperoleh berupa konsep edukasi interaktif karena konsep tersebut dinilai mampu mengikuti minat dan tren yang sedang digemari oleh masyarakat saat ini. Pengolahan ruang dan bentuk yang lebih multi-fungsional seperti penambahan fasilitas baru yaitu area baca dan area interaktif yang mendukung kebutuhan pengunjung. Pengaplikasian bentuk dan warna yang menarik dipadukan dengan sirkulasi yang open-space agar pengguna lebih bereksplorasi tetapi tetap informatif. Dengan beberapa konsep diatas kemudian disusun sebuah konsep perencanaan yakni desain interior Kampung Ilmu Surabaya dengan konsep edukasi interaktif sehingga dengan adanya media interaktif sebagai perantara penyampaian ilmu pengetahuan tersebut dapat tersampaikan oleh masyarakat dengan baik dan dapat dijadikan sebagai pusat kegiatan belajar pelayanan informasi, penelitian dan rekreasi bagi seluruh lapisan masyarakat.

Kata kunci: Minat Baca, Edukasi Interaktif, Natural

INTERIOR DESIGN OF KAMPUNG ILMU SURABAYA FOR IMPROVE THE FACILITIES AND COMFORT WITH THE INTERACTIVE EDUCATION CONCEPT

College Student : Shafyna El Batuul
NIM : 08411440000010
Supervisor Lecturer : Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT

ABSTRACT

The government's move by building literacy facilities in Surabaya city to revive the reading interest of the community has not been enough to attract the attention of the young generation to use it. Kampung Ilmu Surabaya as a literacy facility created by the government that originated from the relocation of these cheap booksellers is not yet many people who know of its existence. Along with the development of the times, interior design can increase the value of a building in a business such as Kampung Ilmu Surabaya. The design of interior design in Kampung Ilmu is based on observation of design object, comparative study with other bookstore, book shop owner's interview, identification of book shop user's design taste, and analysis of people's needs from present to future. Based on the methodology, the results obtained in the form of the concept of interactive education because the concept is considered able to follow the interests and trends that are in favor by today's society. The more multi-functional spaces and forms of processing such as the addition of new facilities are reading areas and interactive areas that support visitor needs. The application of attractive shapes and colors is combined with an open-space circulation to make users more exploratory but informative. With some concepts above then compiled a concept of planning that is interior design Kampung Ilmu Surabaya with the concept of interactive education so that with the interactive media as an intermediary delivery of science can be delivered by the community well and can serve as a center of learning activities information services, research and recreation for the whole society.

Keywords: Reading Interests, Interactive Education, Natural

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Desain Interior Kampung Ilmu Surabaya Seagai Peningkatan Fasilitas & Kenyamanan dengan Konsep Edukasi Interaktif”** Laporan ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan Tugas Akhir, Departemen Desain Interior, Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Surabaya.

Selama proses penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak sehingga pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
2. Bunda, Ayah, kedua adik dan seluruh keluarga besar yang telah memberikan doa, *support*, perhatian dan kasih sayang yang diberikan hingga saat ini.
3. Ibu Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT selaku dosen pembimbing yang telah membantu menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Teman-teman seperjuanganku selama mengerjakan Tugas Akhir yaitu Nafia, Doni, Marini, Teh Wiwit, Mbak Patricia, dan Cita.
5. Seluruh pengurus Kampung Ilmu yang telah memberikan ijin kepada Penulis untuk melakukan *survey* dan menjadikan Kampung Ilmu sebagai objek desain.
6. Keluargaku, DI04 yang telah membantu dan mendukung, yang tetap *solid* dan saling menyemangati.
7. Teman-teman terdekatku, Frizca, Sheila, Diah, yang telah memberikan *support* dan semangat.
8. Semua pihak yang belum dapat disebutkan yang telah membantu dan mendoakan.

Diharapkan dengan adanya laporan hasil desain interior ini dapat dijadikan sebagai sumber informasi dan referensi bagi semua pihak. Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan pada laporan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak.

Surabaya, Juli 2018

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	3
1.5 Tujuan.....	3
1.6 Manfaat Penelitian	4
BAB II STUDI PUSTAKA	5
2.1 Minat Membaca	5
2.2 Desain Interior	7
2.3 Teknologi	8
2.4 Permainan	10
2.5 Permainan Edukasi Interaktif	11
2.6 Toko Buku	15
2.7 Ruang Baca	20
2.8 Warna	24
2.9 <i>Natural</i>	30
2.10 Area Baca <i>Natural</i>	32
2.11 Studi Kapasitas dan Fasilitas	45
2.12 Studi Eksisting	51

2.13 Studi Pembeding	52
BAB III METODOLOGI	59
3.1 Metode Penelitian	59
3.2 Jenis Penelitian	60
3.3 Instrumen Penelitian	60
3.4 Metode Pengumpulan Data	60
3.5 Pengolahan Data	64
3.6 Analisa Data	65
BAB IV PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN	67
4.1 Pengumpulan Data	67
4.2 Analisa Data	69
BAB V PROSES DESAIN	103
5.1 Objek Desain	103
5.2 Konsep Desain	103
BAB VI PROSES DAN HASIL DESAIN	115
6.1 Alternatif Layout	115
6.2 Pengembangan Layout Terpilih	120
6.3 Hasil Desain	103
BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN.....	136
7.1 Kesimpulan	136
7.2 Saran	136
DAFTAR PUSTAKA	vii
LAMPIRAN	viii



TUGAS AKHIR - RI 141501

DESAIN INTERIOR KAMPUNG ILMU SURABAYA SEBAGAI PENINGKATAN FASILITAS DAN KENYAMANAN DENGAN KONSEP EDUKASI INTERAKTIF

SHAFYNA EL BATUUL
0841144000010

Dosen Pembimbing
Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



TUGAS AKHIR - RI 141501

**DESAIN INTERIOR KAMPUNG ILMU SURABAYA SEBAGAI
PENINGKATAN FASILITAS DAN KENYAMANAN DENGAN
KONSEP EDUKASI INTERAKTIF**

**SHAFYNA EL BATUUL
08411440000010**

**Dosen Pembimbing
Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT**

**Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018**



FINAL PROJECT - RI 141501

**INTERIOR DESIGN OF KAMPUNG ILMU SURABAYA FOR
IMPROVE THE FACILITIES AND COMFORT WITH THE
INTERACTIVE EDUCATION CONCEPT**

SHAFYNA EL BATUUL
08411440000010

Supervisor Lecturer
Aria Weny Anggraita, S.T, M.MT

Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember
Surabaya 2018



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Meningkatkan minat baca saat ini sudah sangat diperlukan. Keadaan dunia yang semakin mengglobal secara tidak langsung telah memaksa masyarakat untuk mempertajam pengamatan terhadap informasi-informasi yang beredar. Minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Menurut sumber, dari 61 negara, Indonesia menempati urutan ke-60 terkait dengan minat baca, demikian menurut Duta Baca Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. Hal yang mendasari berkurangnya minat baca tersebut adalah terkenanya dampak teknologi.

Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Di zaman sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Menurut Ruspandi (2014), awalnya teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Pada era multimedia ini, telah merebak berbagai macam teknologi seperti televisi, komputer, laptop, *smartphone* dan lain sebagainya.

Hadirnya *gadget* yang menawarkan berbagai macam kemudahan dalam mengakses informasi, mengakibatkan menurunnya minat baca pada siswa. Kemunculan berbagai teknologi multimedia saat ini semakin banyak sehingga mereka terlalu asyik dengan berbagai alat multimedia dan mengurangi intensitas membaca buku. Menurut hasil *survey* Badan Pusat Statistik (BPS) pada 2006, bahwa masyarakat kita belum menjadikan kegiatan membaca sebagai sumber utama mendapatkan informasi. Hal ini seharusnya mendorong pihak-pihak yang terkait untuk sesegera mungkin memfasilitasi dan menganalisis apa saja yang menjadi penyebab hal tersebut.

Langkah yang sudah pemerintah ambil untuk memulai menggerakkan program Surabaya sebagai kota literasi adalah dengan membangun fasilitas literasi berupa



perpustakaan-perpustakaan dan taman baca di daerah pemukiman dan beberapa tempat di kota Surabaya untuk menghidupkan kembali minat baca anak. Fasilitas literasi tersebut sebaiknya mampu menarik perhatian generasi muda untuk menggunakannya. Hadirnya fasilitas literasi yang optimal diharapkan dapat memunculkan kembali minat baca siswa dan masyarakat. Salah satu fasilitas literasi yang dibentuk pemerintah adalah Kampung Ilmu yang berlokasi di Jalan Semarang Surabaya. Fasilitas literasi yang dibuat oleh pemerintah tersebut berawal dari relokasi para penjual buku murah ini merupakan tempat dimana banyak penjual yang menjajakan dagangannya berupa buku-buku bekas. Kampung ilmu disebut sebagai pusat penjualan buku murah, namun masih banyak orang yang tidak mengetahui keberadaannya.

Kampung ilmu berpotensi baik karena terkenal sebagai kawasan perdagangan buku bekas dan tua yang terkenal di kalangan kolektor buku, pelajar dan masyarakat kelas menengah kebawah untuk mencari buku. Selain itu, areanya yang luas dan berada di pusat kota, membuat Kampung Ilmu sangat potensial jika dimaksimalkan fungsinya sebagai fasilitas literasi. Hal tersebut perlu ditangani secara khusus berupa kios buku yang memfasilitasi kemudahan pengunjung, fasilitas belajar dan berinteraksi, dengan konsep desain yang menarik dengan memodifikasi dengan tren teknologi yang berkembang sehingga diharapkan dapat menarik minat agar dapat dijadikan sebagai pusat kegiatan belajar pelayanan informasi, penelitian dan rekreasi bagi seluruh lapisan masyarakat.

1.2. Identifikasi Masalah

- 1.2.1. Rendahnya minat baca masyarakat dan minimnya keinginan untuk mengunjungi toko buku. Kebanyakan toko buku menyajikan buku dengan harga yang cukup mahal sehingga masyarakat akan berfikir dua kali ketika akan membelinya. Selain itu, suasana yang membosankan membuat masyarakat terutama anak-anak enggan untuk betah berlama-lama di toko buku. Hal ini akan semakin menurunkan minat baca masyarakat Indonesia yang sudah rendah.
- 1.2.2. Kampung Ilmu sebagai fasilitas literasi belum banyak dikenal, *Mindset* terhadap kualitas toko buku kawasan Kampung Ilmu masih rendah, kurangnya



kenyamanan dan ketersediaan fasilitas yang lengkap sehingga kebutuhan pengunjung tidak terpenuhi.

- 1.2.3. Kawasan Kampung Ilmu memiliki pedagang buku-buku lama yang bisa dijadikan fasilitas literasi buku-buku lama, namun banyak fasilitas lain yang tidak terpakai karena sirkulasi ruang yang kurang rapi sehingga beberapa ruang tidak terjangkau oleh pengunjung.

1.3. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari tujuan laporan dan permasalahan menjadi jelas, maka laporan ini perlu pembatas masalah yaitu :

- 1.3.1 Objek desain yang digunakan adalah Toko Buku Kampung Ilmu, cafetaria, dan pendopo yang dibongkar areanya untuk perluasan fasilitas baru
- 1.3.2 Area yang dijadikan objek desain adalah toko buku yang berada di lantai 1
- 1.3.3 Desain tidak mengubah fungsi pokok Kampung Ilmu sebagai kawasan literasi

1.4. Rumusan Masalah

- 1.4.1 Bagaimana desain interior toko buku yang nyaman dan menarik untuk meningkatkan minat baca remaja?
- 1.4.2 Bagaimana menciptakan identitas baru Kampung Ilmu agar menjadi fasilitas literasi publik yang menarik?
- 1.4.3 Bagaimana memaksimalkan sirkulasi ruang Kampung Ilmu dengan pemberian fasilitas tambahan?

1.5. Tujuan

- 1.5.1 Desain interior berkonsep toko buku komunikatif melalui penataan furnitur yang multifungsi untuk memberikan kenyamanan membeli buku pengunjung sesuai desain yang berkembang.
- 1.5.2 Memunculkan identitas baru Kampung Ilmu dengan pemberian fasilitas baca yang nyaman, berupa desain taman yang menarik minat baca
- 1.5.3 Pengunjung dapat merasakan suasana interior berkonsep edukasi interaktif yang dapat dinikmati pengunjung sebagai *experiential experience*, dengan berbagai fasilitas yaitu berupa QR Code dan Book Tracker untuk mencari buku yang diinginkan secara mudah, menikmati fasilitas edukasi interaktif berbagai



aktivitas bagi pengunjung sehingga memaksimalkan sirkulasi ruang kawasan Kampung Ilmu.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat bagi pengelola

Pengelola memiliki gambaran dan bahan masukan untuk standar pendirian dalam merancang desain interior Toko buku yang akan melakukan perubahan desain interiornya

1.6.2. Manfaat bagi Penulis

- 1) Memberikan masukan kepada pengelola Toko buku dalam mendesain interiornya untuk meningkatkan kualitas layanan.
- 2) Penulis memiliki gambaran dan pengetahuan mengenai konsep desain interior Toko buku yang mampu menarik pengunjung.



BAB II

STUDI PUSTAKA

2.1 Minat Membaca

2.1.1 Pengertian Minat

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Depdiknas, 2001: 744), kata minat memiliki arti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan. Jadi harus ada sesuatu yang ditimbulkan, baik dari dalam dirinya maupun dari luar untuk menyukai sesuatu. Hal ini menjadi sebuah landasan penting untuk mencapai keberhasilan sesuatu karena dengan adanya minat, seseorang menjadi termotivasi tertarik untuk melakukan sesuatu.

2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Minat

Minat tidak akan timbul, tumbuh dan berubah tanpa ada interaksi manusia terhadap objek tertentu. Hal tersebut mengandung arti bahwa minat terbentuk dalam hubungan dengan suatu objek. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang ada di luar dirinya. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh setelah ada interaksi terhadap objek tertentu. Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu anak memelihara bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan dengan manfaat bagi dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada anak bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya dan memuaskan kebutuhannya. Faktor timbulnya minat, terdiri dari tiga faktor, yaitu :

- a. Faktor dorongan dari dalam
- b. Faktor motif sosial
- c. Faktor emosional

2.1.3 Pengukur Minat

Jika seseorang ingin mengetahui minat yang dimiliki anak, maka dilakukan beberapa cara untuk mengukur minat tersebut. Tujuan untuk mengetahui minat yaitu agar memudahkan kita dalam menumbuhkan minat kepada anak. Minat adalah suatu rasa yang lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu kegiatan atau aktifitas yang



ditunjukkan dengan keinginan, kecenderungan untuk memperhatikan aktivitas tersebut tanpa ada yang menyuruh, dilakukan dengan kesadaran serta diikuti dengan rasa senang. Ada beberapa teknik atau cara untuk mengetahui minat seseorang teknik tersebut antara lain :

- a. Teknik tes, yaitu serentetan pertanyaan latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur kemampuan dan ketrampilan dan pengetahuan seseorang atau sekelompok orang. Bentuknya antara lain tes objektif dan subjektif.
- b. Teknis non tes yang meliputi metode interview, metode dokumentasi, observasi dan angket.

2.1.3 Pengertian Membaca

Dalam hal ini yang dimaksud dengan membaca merupakan suatu proses informasi dari teks pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca mempunyai peranan yang utama dalam membentuk makna, membaca adalah strategi yaitu dalam kegiatan membaca kita harus menggunakan berbagai strategi yang sesuai dengan teks dan konteks dalam rangka mengkonstruksi makna ketika membaca. Sedangkan membaca adalah interaksi yaitu dalam proses membaca terdapat interaksi antara pembaca dengan teks yang dibacanya. Prinsip-prinsip membaca yang paling mempengaruhi pemahaman membaca antara lain sebagai berikut :

- a. Pemahaman merupakan proses konstruktivis sosial.
- b. Keseimbangan kemahiraksaannya adalah kerangka kerja kurikulum belajar anak.
- c. Pembaca yang baik memegang peranan yang strategis dan berperan aktif dalam proses membaca.
- d. Membaca hendaknya terjadi dalam konteks yang bermakna.
- e. Anak menemukan manfaat-manfaat membaca yang berasal dari berbagai teks pada berbagai tingkatan kelas.
- f. Perkembangan kosakata dan pembelajaran mempengaruhi pemahaman membaca.
- g. Pengikutsertaan adalah suatu faktor kunci pada proses pemahaman.
- h. Strategi dan ketrampilan membaca bisa diajarkan.
- i. Asesmen yang dinamis menginformasikan pembelajaran membaca pemahaman.



2.1.4 Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca

Minat membaca tidak hadir dengan sendirinya tetapi terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi minat membaca. Faktor-faktor tersebut adalah : Rasa ingin tahu yang tinggi atas fakta, teori, prinsip, pengetahuan dan informasi, Keadaan lingkungan fisik yang memadai, dalam arti tersedianya bahan bacaan yang menarik, berkualitas dan beragam, Keadaan lingkungan sosial yang kondusif, maksudnya adanya iklim yang selalu dimanfaatkan dalam waktu tertentu untuk membaca, Rasa haus informasi, rasa ingin tahu, terutama yang aktual, dan Berprinsip hidup bahwa membaca merupakan kebutuhan rohani.

Menurut Kholianti (2011 : 23). Minat baca merupakan potensi yang sudah ada di dalam diri setiap orang yang terdapat dalam otak manusia sejak masa kosepsinya (pembuahan) dalam rahim ibu. Potensi itu akan tumbuh dan berkembang setelah dilahirkan ke dunia, tergantung dari faktor dorongan yang tersedia, situasi dan kondisi, lingkungan kehidupan dari sistem yang berlaku. Menurut Baderi, paling tidak ada lima faktor yang turut mempengaruhi minat baca seseorang, yaitu ;

- a. Dorongan dari dalam
- b. Lingkungan Keluarga
- c. Lingkungan masyarakat
- d. Lingkungan sekolah/pendidikan
- e. Sistem pendidikan nasional.

2.2 Desain Interior

Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang ruang interior didalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung. Sebagai perpanjangan dari bagian perencanaan, desain dalam sebuah interior merupakan hal yang penting untuk menciptakan hirarki visual untuk membantu dalam penekanan ruangan yang digunakan untuk ruang membaca. Pengertian desain interior menurut D.K. Ching (2002:46) :

“Interior design is the planning, layout and design of the interior space within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, they set the stage for and influence the shape of our activities, they nurture our



aspirations and express the ideas which accompany our action, they affect our outlook, mood and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of interior space”.

Terjemahan : “Desain interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior

2.3 Teknologi

2.3.1 Pengertian Teknologi

Definisi Teknologi Menurut Poerbahawadja Harahap, Teknologi adalah : 1) Ilmu yang menyelidiki cara- cara kerja di dalam tehnik 2) Ilmu pengetahuan yang digunakan dalam pabrik- pabrik dan industri- industri. Sedangkan definisi Teknologi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:1158), Teknologi adalah ; 1) Metode ilmiah untuk mencapai tujuan praktis ilmu pengetahuan terapan 2) Keseluruhan sarana untuk menyediakan barang- barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia.

Perkembangan teknologi terbaru, termasuk mesin cetak, telepon, dan Internet, telah menyempit hambatan fisik untuk komunikasi dan memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara bebas pada skala global. Namun, tidak semua teknologi yang digunakan untuk tujuan damai; pengembangan lebih intens senjata telah terjadi sepanjang sejarah, dari klub untuk senjata nuklir. Dampak teknologi dan masyarakat sekitar dalam banyak cara. Dalam banyak masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi (termasuk ekonomi global saat ini) dan telah memungkinkan peningkatan gratis. Banyak proses teknologi menghasilkan produk sampingan yang tidak diinginkan, yang disebut polusi, dan menguras sumber daya alam, merugikan dan merusak Bumi dan lingkungannya.



2.3.2 Dampak Teknologi Terhadap Minat Baca

Dunia informasi saat ini seakan tidak bisa terlepas dari teknologi. Di zaman sekarang, segala sesuatu dapat diselesaikan dengan cara-cara yang praktis. Teknologi adalah sesuatu yang bermanfaat untuk mempermudah semua aspek kehidupan manusia. Menurut Ruspandi (2014), awalnya teknologi diciptakan untuk mempermudah setiap kegiatan manusia. Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan zaman. Di era multimedia ini, telah merebak berbagai macam teknologi seperti televisi, komputer, laptop, *handphone/smartphone* dan lain sebagainya.

Kemajuan teknologi, adalah hal yang patut disyukuri. Pesatnya perkembangan teknologi telah menjadikan sebagian besar orang-orang di seluruh dunia semakin dimanjakan dengan kecanggihan teknologi tersebut. Pada dasarnya, teknologi membawa implikasi positif dalam sejarah kehidupan manusia. Selain adanya dampak positif dari perkembangan teknologi juga ada dampak negatif dari perkembangan teknologi tersebut. Dampak positif dari perkembangan teknologi misalnya televisi, dengan adanya televisi kita dapat dengan mudah melihat berita di seluruh penjuru dunia. Namun di balik televisi itu juga memberikan dampak negatif dengan tayangan yang kurang bermutu dan bermanfaat. Sama halnya dengan internet, dengan adanya internet kita dapat menjangkau dunia hanya dengan duduk di depan komputer atau laptop dengan mengakses segala macam hal positif yang kita inginkan.

Selain itu dengan adanya teknologi informasi dapat bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap anak. Secara positif, ada amat banyak situs yang menawarkan program atau modul pembelajaran yang bisa diakses anak dengan mudah. Ruang belajar anak tidak lagi dibatasi dinding-dinding tembok ruang kelas karena proses pembelajaran di dunia maya tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Sejumlah situs menyajikan program amat bermutu bagi pengembangan berbagai kompetensi anak. Tetapi internet juga dapat memberikan dampak negatif apabila disalahgunakan fungsinya dengan mengakses situs situs yang tidak bermanfaat.



Selain itu dengan hadirnya *gadget* yang menawarkan berbagai macam kemudahan dalam mengakses informasi, ini dapat mengakibatkan siswa malas untuk membaca buku. Daya tarik berbagai teknologi multimedia saat ini mengakibatkan jaranganya interaksi dengan bahan bacaan karena mereka terlalu asyik dengan berbagai alat multimedia yang bisa mengurangi intensitas membaca buku. Kebanyakan para siswa terlalu sibuk mengakses media internet dan alat-alat media komunikasi dan elektronik sehingga mereka malas untuk membaca dan melupakan belajar. Padahal tugas utama para siswa adalah belajar. Tetapi pada kenyataannya para siswa lebih senang untuk bermain handphone/smartphone daripada pergi ke perpustakaan untuk membaca buku.

2.4 Permainan

2.4.1 Pengertian Permainan

Bermain merupakan cerminan kemampuan fisik, intelektual, emosional dan sosial, dan bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena dengan bermain, anak-anak dapat berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dgn lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya dan mengenal waktu, jarak serta suara (Wong, 2000) Bermain, menurut Smith and Pellegrini (2008) merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri.

Oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil karena proses lebih penting daripada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karenanya anak dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda dari sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan



yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar (Hurlock, 1997).

2.4.2 Sifat Permainan

Menurut Hans Daeng permainan adalah bagian mutlak dari kehidupan anak dan permainan merupakan bagian integral dari proses pembentukan kepribadian anak (Hans Daeng, 2009 :17). Andang Ismail menuturkan bahwa permainan memiliki dua pengertian. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas bermain yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktifitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang-kalah (Andang Ismail, 2009 : 26). Permainan memiliki sifat sebagai berikut:

1. Permainan dimotivasi secara personal, karena memberi rasa kepuasan.
2. pemain lebih asyik dengan aktivitas permainan (sifatnya spontan) daripada tujuannya.
3. Aktivitas permainan dapat bersifat nonliteral.
4. Permainan bersifat bebas dari aturan- aturan yang dipaksakan dari luar, dan aturan- aturan yang ada dapat dimotivasi oleh para pemainnya.
5. Permainan memerlukan keterlibatan aktif dari pihak pemainnya. Jadi yang dimaksud dengan permainan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh beberapa anak untuk mencari kesenangan yang dapat membentuk proses kepribadian anak dan membantu anak mencapai perkembangan fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

2.5 Permainan Edukasi Interaktif

2.5.1 Pengertian Permainan Edukasi Interaktif

Suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan merupakan cara atau media pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berfikir, bergaul dengan teman-temannya, dan sebagai sarana olah raga yaitu menggerakkan badan. Melalui kegiatan bermain yang mengandung edukasi daya fikir anak terangsang untuk merangsang perkembangan emosi, sosial, dan perkembangan fisik. Setiap anak memiliki kemampuan dan keterampilan bermain yang berbeda



tergantung dari perkembangan anak, dari permainan juga biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh anak. Tentunya akan semakin menambah rasa ketertarikan pada permainan tersebut.



Permainan edukasi adalah semua bentuk permainan yang dibuat, untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemain-permainan permainan tersebut yang diberi muatan pendidikan. Permainan edukatif harus memperhatikan sisi kemampuan anak. Dari permainan diharapkan anak merasa senang dengan permainan yang dimainkan namun tanpa disadari ternyata permainan yang dikembangkan bermanfaat untuk pengembangan IQ. Permainan Edukatif penting bagi anak karena permainan edukatif mampu merangsang imajinasi pada anak, dapat mengembangkan sosialisasi pada anak, dan mampu meningkatkan cara berfikir pada anak. Dalam menentukan sebuah permainan tidak harus mahal atau pun murah hal yang paling penting mempunyai fungsi untuk pengembangan aspek perkembangan anak seperti motorik, bahasa, kecerdasan, dan sosialisasi. Berikut ini beberapa karakteristik *game* untuk pembelajaran :

- a. Ada tantangan dan penyesuaian : tersedia tantangan yang semakin kompleks, siswa dapat menyesuaikan tingkat kesulitan jika diperlukan. Dalam game terdapat level- level, makin tinggi levelnya maka tingkat kesulitannya juga makin tinggi.
- b. Menarik dan mengasyikkan : game mampu membuat siswa asyik dalam sebuah aktifitas yang mereka pahami tujuannya serta berkaitan dengan pencapaian kompetensi mereka.
- c. Tidak menggurui dan berdasar pada pengalaman : siswa tidak harus dilatih terlebih dahulu untuk memainkan game, biarkan siswa langsung mencoba



- bermain, mereka mungkin akan kalah atau gagal, lalu mengulang dan memperbarui strategi dalam bermain
- d. Interaktif : Siswa berinteraksi dengan cara menanggung akibat dari tindakan yang mereka lakukan dan dengan melihat pengaruhnya terhadap game yang dimainkannya.
 - e. Umpan balik : Siswa dapat menarik kesimpulan dari umpan balik yang diberikan tentang bagaimana tindakan mereka dapat menimbulkan efek tertentu
 - f. Sosial dan kerja sama : game harus dapat meningkatkan dialog serta pertukaran pendapat dan pengetahuan diantara para pemain
 - g. Keahlian : Semua siswa dalam satu kelas tidak diasumsikan memiliki kemampuan yang sama, ada beberapa siswa yang dijadikan asisten untuk membantu siswa lainnya menjelaskan tentang game dan bagaimana cara memainkannya.
 - h. Perenungan : siswa harus diberikan kesempatan untuk mengevaluasi kinerja mereka dan apa yang mereka pelajari dari memainkan sebuah game, misalnya kenapa mereka gagal/kalah dan bagaimana cara mengatasinya agar tak terulang lagi.

2.5.2 Media Edukasi Interaktif

Kata “interaktif” secara umum memiliki arti komunikasi dua arah atau lebih dari komponen-komponen komunikasi. Lebih simpelnya, “interaktif” berarti komunikasi aktif antara komunikator dan komunikan. Tidak ada satu pihak yang pasif. Media Interaktif secara umum mengacu pada produk multimedia dan layanan digital pada system IT yang merespon tindakan pengguna dengan menyajikan konten audio, konten visual maupun konten audiovisual. Media edukasi interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menjabarkan pesan atau informasi dari guru ke siswa yang dalam prosesnya terjadi komunikasi aktif dua arah antara multimedia dengan pengguna (siswa) yang bertujuan mempermudah proses pembelajaran. Beberapa contoh media edukasi interaktif :

a. *Touchscreen*

Touchscreen merupakan sebuah perangkat atau tampilan visual yang dimana pengguna dapat mengontrol melalui gerakan sederhana atau multi-touch dengan



menggunakan sentuhan jari kita. Layar sentuh ini mempermudah pengguna untuk langsung berinteraksi langsung dengan sebuah tampilan tanpa menggunakan *mouse*, *touchpad*, atau perangkat yang lainnya. Permainan interaktif menggunakan metode touchscreen mengandalkan sentuhan jari atau tangan untuk mengendalikan *screen* atau layar. Pada layar tersebut ditampilkan metode *e-learning* yaitu menampilkan sumber belajar dengan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran .



b. *Digital Screen*

Media interaktif lain yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan interaktif proyektor berupa permainan dinding sentuh atau *wall projection*. Proyektor adalah sebuah alat optik yang digunakan untuk menampilkan gambar pada sebuah layar proyeksi yang dapat ditampilkan menjadi berukuran besar. Dalam media ini menggunakan *Kinect* yaitu perangkat input untuk mendeteksi gerakan yang diproduksi oleh Microsoft untuk *Video Game XBOX 360* dan PC dengan system operasi *Windows*.



Dengan menggunakan kamera yang mirip dengan *webcam*, memungkinkan *Kinect* untuk menangkap gerakan pengguna yang akhirnya pengguna tidak perlu menyentuh secara langsung *controller game*. Cukup dengan melakukan gerakan-gerakan yang alami. Kinect menggunakan sistem pelacakan inframerah interaktif, kemudian melacak dan menginduksi gerak pemain, dan kemudian diproyeksikan

ke dinding atau layar putih. Layar akan menunjukkan berbagai permainan, pemain hanya perlu berdiri di depan layar sebelum tindakan yang sesuai tanpa perlu menyentuh layar.



Sumber : www.google.com, 2017

2.6 Toko buku

2.6.1 Pengertian Toko buku

Toko buku terdiri dari dua kata yang memiliki arti yang berbeda. Kata ‘Toko’ memiliki arti yaitu kedai atau tempat berjualan dan kata ‘Buku’ memiliki pengertian yaitu kumpulan kertas atau bahan lainnya yang dijilid menjadi satu pada salah satu ujungnya dan berisi tulisan atau gambar. Setiap sisi dari sebuah lembaran kertas pada buku disebut sebuah halaman. Seiring dengan perkembangan dalam bidang dunia informatika, kini dikenal pula istilah e-book atau buku-e (buku elektronik), yang mengandalkan komputer dan Internet (jika aksesnya online). Sehingga Toko buku dapat diartikan sebagai tempat untuk berjualan buku. Toko buku pada masa kini tidak lagi hanya melulu tempat penjualan buku tetapi juga sudah bergeser ke arah yang lebih baik lagi yaitu sebagai “studio kreatif-nya” anak muda. Masyarakat luas dan khususnya anak-anak muda harapan bangsa dapat mengeksplorasi berbagai macam hal dari dunia perbukuan baik yang berbentuk tradisional maupun yang modern (e-book/online system). Kini budaya membaca makin diminati oleh masyarakat luas. Trend tersebut dapat dikatakan lintas generasi/umur, lintas ras, lintas ekonomi dan lintas gender. Semua orang membutuhkan buku, baik buku sebagai penghibur, pengetahuan sains, pengetahuan umum, dan lain sebagainya.



2.6.2 Fungsi Toko buku

Keberadaan Toko buku sangat membantu masyarakat sekitar dalam mendapatkan informasi dan wawasan melalui buku/media cetak lainnya ditambah dengan fasilitas-fasilitas penunjang yang tersedia sehingga diharapkan mampu menampung kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan dunia perbukuan sehingga secara langsung maupun tidak langsung, keberadaan Toko buku dapat mendorong masyarakat agar lebih bersemangat lagi dalam membaca buku. Bangunan Toko buku memiliki fungsi utama yaitu sebagai tempat menjual berbagai macam buku. Namun menurut perkembangan jaman maka sebuah bangunan Toko buku harus dapat menampung banyak kegiatan yang khususnya berhubungan dengan dunia perbukuan sehingga secara langsung maupun tidak langsung dapat menjadi pemacu minat dan masyarakat dan pengunjung yang datang tidak merasa bosan dan tetap semangat untuk dapat membaca banyak buku lagi dikemudian hari. Kegiatan-kegiatan yang dapat mendukung pemenuhan kebutuhan pengunjung Toko buku, yaitu:

a) Kegiatan Perdagangan

Kegiatan ini merupakan usaha untuk memamerkan dan mendistribusikan buku dari penjual kepada pembeli.

b) Kegiatan Informasi

Kegiatan ini merupakan kegiatan pemberian informasi tentang buku kepada masyarakat, misalnya buku yang baru terbit maupun buku2 langka karena edisi terbatas. Kegiatan ini dilakukan melalui pameran dan penyediaan buku2 referensi atau petugas khusus informasi. Dengan kemajuan teknologi sekarang ini informasi dapat pula disajikan melalui media elektronik, yaitu computer yang tersedia di toko buku. Pengunjung dengan mudah mencari buku, baik judul, pengarang, letak, maupun harga buku yang diinginkan.

c) Even Khusus

Kegiatan lain kadang-kadang diselenggarakan oleh pihak toko buku untuk menarik pengunjung, maupun untuk memperkenalkan buku, misalnya bedah buku, pameran buku, jumpa pengarang, atau perlombaan, pembacaan puisi, seminar, workshop, pemutaran film.

d) Kegiatan Refreshing



Kegiatan ini adalah bersantai (relax) bisa sambil menikmati makan/minum serta mendengarkan musik.

2.6.3 Klasifikasi Toko buku

Menurut Poerwadarminta pada tahun 1976, toko berarti kedai tempat berjual barang-barang. Toko buku sendiri dapat diartikan sebagai tempat untuk menjual buku. Namun demikian pada perkembangannya, toko buku tidak hanya menjual buku saja namun juga berbagai barang yang masih ada kaitannya dengan buku. Tujuan toko buku antara lain:

1. Memperkenalkan, mempublikasikan dan menjual buku.
2. Meningkatkan apresiasi masyarakat terhadap buku.
3. Sebagai sarana untuk mencukupi kebutuhan akan informasi dan pengetahuan.
4. Sebagai sarana peningkatan minat baca masyarakat.
5. Sebagai public space dan tempat bersosialisasi.

Menurut Prasetyo pada tahun 1989, berdasarkan jenis buku yang dijual dan luas lantainya, toko buku dapat diklasifikasikan menjadi:

Tabel 2.1 Jenis Golongan Toko buku

Toko buku	Golongan	Keterangan	Luas Area Penjualan
1	i	Merupakan toko buku yang menjual berbagai jenis buku dengan lengkap.	200-300m ²
2	ii	Merupakan toko buku yang tidak selengkap toko buku golongan i	100-200m ²
3	iii	Merupakan toko buku dengan jenis buku yang terbatas pada trade book dan text book saja.	50-100m ²
4	iv	Merupakan kios yang sejenis golongan iii dengan koleksi yang tidak lengkap.	<50m ²
5	v	Berbentuk kios yang menjual buku-buku baru dan buku bekas dengan kelengkapan lebih rendah daripada kios buku golongan iv.	<50m ²

Sumber : Prasetyo, 1989

Menurut Ken White-4, koleksi buku yang tersedia dapat menentukan tipe-tipe toko buku, yaitu antara lain:



1. *General Bookstore* (toko buku umum)



Gambar 2.1 Toko Buku Pada Umumnya
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Adalah toko yang menjual bermacam-macam jenis dan tema buku. Memiliki tingkat variasi buku yang tinggi, baik fiksi maupun non fiksi.

2. *Specialty Bookstore*



Gambar 2.2 Ki,Ka, Toko Buku dengan tema fashion, Toko Buku khusus Impor
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Adalah toko buku yang menjual buku dengan tema tertentu, misal toko buku kesehatan, olah raga, seni. Pilihan buku dengan tema tersebut memiliki tingkat kelengkapan lebih tinggi dibanding general bookstore.

3. *College Bookstore* (toko buku perguruan tinggi)



Gambar 2.3 Toko Buku Pada Universitas
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Adalah toko buku yang berada di lingkungan kampus (perguruan tinggi). Toko buku perguruan tinggi berbeda sifat dengan toko buku komersial, hal ini dapat terlihat dari koleksi yang disediakan, ukuran, lokasi dan tujuannya.

4. *Retail Chain* (rangkaian toko buku)



Gambar 2.4 Toko Buku Retail Chain. Ki,Ka, Toko Buku Amazon, Gramedia
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Adalah rangkaian toko dengan nama dan pemilik yang sama dan memiliki beberapa cabang di berbagai tempat. Toko-toko buku tersebut memiliki desain arsitektur dengan konsep yang sama dan memiliki ciri tertentu. Operasional toko buku juga dilakukan dengan cara yang sama dan pada akhirnya dikontrol oleh kantor Toko. Perhatian terbesar diberikan kepada buku-buku yang paling banyak diminati oleh pengunjung, dan biasanya jenis yang laku di semua cabang adalah sama.

5. Toko buku *discount*, sisa, bekas



Gambar 2.5 Toko Buku Bekas Murah
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Toko buku *discount* adalah toko buku dengan harga yang lebih murah daripada toko buku pada umumnya. Meskipun harga buku yang dijual lebih murah, toko ini tentunya tetap mengharapkan keuntungan besar, untuk itu buku yang terjual harus lebih banyak. Desain bangunan dilakukan dengan tata interior yang imajinatif, dan pada umumnya lebih sederhana, sedikit perabot, namun dengan warna yang menarik.



2.7 Ruang Baca

2.7.1 Pengertian Ruang Baca

Ruang baca merupakan ruang yang digunakan oleh pengguna atau pengunjung perpustakaan untuk membaca bahan pustaka. Ruang baca bukanlah sekedar ruangan untuk membaca, melainkan sebagai sarana perekaman informasi dari sumber ilmu agar lebih “khusyuk”. Penempatan ruang baca pada umumnya berdekatan dengan koleksi, atau ruang koleksi dan ruang baca digabungkan dalam satu ruangan jika layanan yang dilakukan sistem terbuka. Fasilitas baca adalah perlengkapan perpustakaan yang disediakan di ruang baca untuk keperluan pengunjung perpustakaan seperti meja baca, kursi baca dan study carrel. Menurut Bafadal (2009:150) penataan ruang dan perlengkapan yang tersedia harus ditata dan dirawat dengan baik sehingga benar-benar menunjang penyelenggaraan ruang baca secara efektif dan efisien.

Layanan ruang baca dapat dikunjungi oleh semua pengguna, semua pengunjung bebas memanfaatkan layanan ruang baca, baik sebagai anggota suatu perpustakaan maupun tidak. Pada layanan ruang baca biasanya terdiri dari layanan-layanan penunjang yang dapat membantu pengguna untuk memenuhi kebutuhannya. Ketika pengguna memanfaatkan layanan ruang baca, pengguna juga akan memanfaatkan fasilitas penunjang yang ada, misalnya OPAC (alat penelusuran buku), memanfaatkan koleksi, memanfaatkan toilet, mushola dan lain-lain. Layanan ruang baca yang lengkap dan nyaman akan membuat pengguna merasa senang dan berlama-lama di perpustakaan. Walaupun fasilitas dan kelengkapan gedung atau ruang memiliki prosentase yang sangat kecil dibanding dengan faktor yang lainnya, faktor ini sangat perlu mendapat perhatian serius, karena tingkat keberhasilan bangunan secara umum sangat ditentukan oleh kelengkapan ruang maupun fasilitas yang ada, begitu juga dengan ruang baca adalah tempat dimana pengunjung menghabiskan waktunya untuk aktifitas membaca (Eko Sasmito, 2009).

Menurut Hanani (2008) dalam Kurniawati (2012) menyatakan bahwa saat ini tata ruang bacaan masih belum menjadi fokus perhatian untuk dibenahi oleh pengelola perpustakaan. Padahal, suasana ruang bacaan sangat mempengaruhi terhadap kenyamanan bagi pihak pengguna perpustakaan. Ruang baca perpustakaan yang nyaman menjadi stimulus atau rangsangan bagi pengunjung perpustakaan untuk



menjadikan perpustakaan sebagai pengisi waktu luang. Ruang baca ini sekaligus dapat menarik minat pengunjung untuk membaca.

Menurut Elang (2009) dalam Kurniawati (2012) sesuai dengan jenis dan kondisinya layanan ruang baca dapat dibagi menjadi 7 yaitu :

1. Layanan ruang baca buku rujukan. Buku rujukan adalah bahan perpustakaan yang sangat penting karena dari buku-buku ini berbagai pertanyaan dapat dijawab contohnya globe, peta, kamus (seperti webster international dictionary). Selain itu, di ruang baca buku rujukan biasanya juga disediakan meja besar untuk membaca, berbagai alat rujukan beserta alat untuk mencatat seperti potongan kertas kecil dan bolpoint.
2. Layanan ruang baca berupa meja baca perorangan. Layanan ini sebenarnya sekedar perluasan dari fasilitas ruang baca. maksudnya, untuk memberikan kenyamanan bagi mereka yang menghendaki ketenangan khusus.
3. Layanan ruang baca berupa meja baca kelompok. Ruang baca jenis ini terdapat di berbagai perpustakaan. Ada kelemahan dan keunggulan meja baca seperti ini. Kelemahannya adalah saling mengganggu di antara para pembaca. Keunggulannya, pertama, menghemat ruang dan fasilitas perpustakaan, karena adanya ruang baru itu, kedua karena melihat teman sebangkunya membaca, ia sendiri mungkin akan berbuat demikian dan diantara pembaca dapat saling komunikasi.
4. Fasilitas untuk ruang baca yang baik. Ruang baca hendaknya dilengkapi berbagai fasilitas untuk menunjang kenyamanan. Pemasangan AC atau jendela yang luas, dapat memperlancar sirkulasi udara. Penerangan harus memadai. Sinar yang baik adalah sinar alami. Dianjurkan, perpustakaan memiliki pengontrol sinar pada setiap jendela, misalnya dengan krey (blind fold). Serta didukung adanya alunan instrumen musik agar siswa dapat merasa nyaman ketika berada di ruang baca.
5. Perluasan dan ruang baca berupa ruang untuk diskusi. Ruang ini dapat digunakan oleh sekelompok pembaca yang sama untuk membahas sesuatu, buku-buku dibawa dari perpustakaan kemudian dibicarakan bersama.
6. Ruang baca yang berupa ruang kerja bagi pembaca perpustakaan Ruang ini dapat digunakan untuk pembaca remaja dan anak-anak agar mereka dapat



berkarya. Meskipun perpustakaan menyediakan fasilitas dan mengeluarkan biaya, tetapi nilai kegiatan ini sangat tinggi.

7. Ruang santai Ruang ini dapat digunakan oleh pembaca yang telah lelah membaca agar segar kembali. Sambil beristirahat ia dapat membaca dan menonton televisi.

2.7.2 Bidang Interaksi Ruang Baca

Menurut Joseph R. Matthews (2004:108) bahwa ada tiga bidang interaksi yang harus dipertimbangkan dalam berinteraksi dengan layanan perpustakaan antara lain:

1. Sumber Daya. Dari sudut pandang klien, ada tiga perspektif yang mungkin dianggap di daerah ini:
 - a. Ketersediaan. Ini mengukur evaluasi tradisional yang mencoba untuk menilai apakah perpustakaan memiliki sumber daya yang diberikan, barang, atau jasa yang diinginkan oleh klien.
 - b. Aksesibilitas. Ukuran ini berfokus pada kemudahan layanan dapat diakses. Apakah kunjungan ke perpustakaan diperlukan.
 - c. Kualitas. Ukuran ini menilai sejauh mana layanan atau sumber daya yang akurat, terkini, tepat waktu, dan lengkap.
2. Penggunaan sumber daya dan jasa. Dalam memeriksa daerah ini, perpustakaan bisa meminta klien untuk menilai lima langkah potensial:
 - a. Tingkat kenyamanan dalam menggunakan sumber daya atau layanan.
 - b. Kemudahan penggunaan. Seberapa sulit untuk menggunakan sumber daya atau layanan perpustakaan.
 - c. Tingkat frustrasi, jika ada, hasil dari menggunakan sumber daya atau layanan perpustakaan.
 - d. Kesuksesan klien dalam menggunakan perpustakaan atau sumber daya.
 - e. Banyak usaha yang dibutuhkan untuk berpindah dari satu layanan ke lainnya. Sebagai contoh, berapa banyak usaha yang dibutuhkan untuk melakukan pencarian untuk mengidentifikasi kutipan dan kemudian mengambil artikel jurnal yang diinginkan atau sumber daya lainnya.
3. Operasi dan lingkungan. Ada empat kategori di mana pengguna dapat diminta untuk menilai perpustakaan dan layanannya:



- a. Kewajaran dan kejelasan kebijakan perpustakaan dan prosedur. Apakah mereka memfasilitasi akses ke layanan perpustakaan atau bertindak sebagai hambatan.
- b. Memadainya ukuran fasilitas. Apakah tata letak fisik dan organisasi sumber daya perpustakaan memfasilitasi akses ke sumber daya dan jasa?
- c. Terbantu dengan adanya anggota staf perpustakaan. Apakah ada pemahaman yang jelas tentang tujuan dan sasaran dari organisasi dan keinginan oleh staf perpustakaan untuk menawarkan layanan berkualitas?
- d. Peralatan yang handal dan mudah digunakan. Apakah tersedia petunjuk atau panduan pengguna?

2.7.3 Sumber Daya Ruang Baca

Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Pawit M. Yusuf (2010:26) bahwa fungsi yang tidak bisa diabaikan dan selalu melekat pada perpustakaan umum ialah sifat menghibur, rekreatif. Koleksi yang disediakan banyak yang berisi informasi ringan, artinya tidak mendalam seperti halnya pada perpustakaan-perpustakaan perguruan tinggi dan apalagi perpustakaan khusus. Hal ini disebabkan oleh kondisi masyarakat yang dilayaninya sangat beragam, baik pada tingkat pengetahuan, pendidikan, maupun usianya, sehingga sumber informasi yang disediakan pun harus menyesuaikan diri dengan keberagaman kondisi masyarakat tersebut. Secara sederhana pengertiannya ialah, masyarakat penggunanya beragam, maka sumber informasi yang sesuai dengan kebutuhannya pun beragam pula. Keberagaman ini mencerminkan adanya sediaan informasi yang ringan dan umum secara berimbang.

Ketersediaan koran yang ada di ruang baca terupdate dengan jumlah yang memadai. Menurut G. Edward Evans (2005:122) bahwa koran harian, mingguan, dan publikasi bulanan terikat kepentingan lokal, regional, nasional, dan internasional. Semua jenis perpustakaan, dengan pengecualian media center SD, mengumpulkan koran. Selain itu, majalah merupakan jenis koleksi perpustakaan umum yang menarik karena selalu menyajikan informasi terbaru. Koleksi majalah akan banyak dimanfaatkan apabila majalah yang ada di update karena pengguna pasti selalu ingin membaca majalah terbaru. Barbara Debono dalam Joseph R. Matthews (2004:117) menemukan bahwa tiga atau lebih dari studi diartikulasikan dampak sosial berikut:



peningkatan kualitas hidup, akses ke budaya dan seni, ekuitas / akses gratis ke sumber daya, pengembangan pribadi ditingkatkan, kejuruan dan / atau efek ekonomi, rekreasi, membangun komunitas, penurunan isolasi sosial, pendidikan, kesehatan dan informasi umum, dan ruang publik. Sulistyio Basuki (1993:433) mengatakan bahwa perpustakaan hendaknya memiliki sejumlah majalah. Pada perpustakaan khusus, sebagian besar dana dihabiskan hanya untuk berlangganan majalah. Majalah harus dipilih secara seksama dengan mempertimbangkan permintaan dan kebutuhan pemakai.

2.7.4 Fasilitas Literasi dan Jasa Layanan Ruang Baca

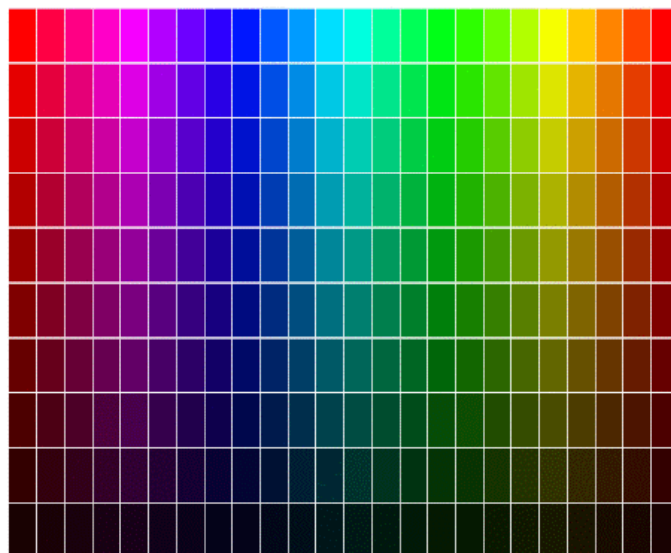
Ruang baca sangat nyaman karena tersedia banyak tempat duduk dan meja. Penemuan dalam penelitian ini sesuai dengan yang dikatakan oleh Sulistyio Basuki (1993:131) bahwa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan tata letak perpustakaan, salah satunya adalah ruang studi dan santai. Setiap ruang baca memerlukan ruangan yang dilengkapi dengan meja dan kursi formal dan informal (artinya kursi untuk santai). Pembaca dapat duduk dan memilih bahan pustaka yang diinginkannya. Di perpustakaan khusus dan perpustakaan perguruan tinggi, ruang studi menduduki tempat penting karena pemakai umumnya menghabiskan waktunya belajar di perpustakaan.

Semakin nyaman ruang baca yang disediakan maka pengguna semakin lama menghabiskan waktunya di perpustakaan. Kenyamanan fasilitas parkir dinilai bahwa sebaiknya tidak perlu membayar biaya parkir. Menurut Sulistyio Basuki (1993:46) jasa yang diberikan pada hakekatnya bersifat cuma-cuma. Kenyamanan fasilitas mushola juga dinilai bahwa kebersihan mushola sangat terjaga. Mushola merupakan aspek penting dalam perpustakaan, karena apabila perpustakaan mampu menyelenggarakan layanan satu hari penuh, maka perlu menyediakan layanan mushola bagi pengunjung muslim yang berlama-lama di ruang baca. Menurut Sutarno NS (2008:83) salah satu konsep layanan prima adalah kerasan/betah bagi pengunjung karena suasana yang menyenangkan, seperti sejuk, nyaman, asri, tenang, aman, bersih, tertib, dan bersahabat. Mushola dan fasilitas mushola yang nyaman dan bersih akan mampu membuat pengunjung memanfaatkannya dan berlama-lama di ruang baca.

2.8 Warna

2.8.1 Pengertian Warna

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, warna adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan oleh benda-benda yang dikenainya. Menurut Eiseman (2000), warna merupakan bentuk komunikasi non verbal yang berfungsi sebagai metode penyampaian pesan dan makna yang paling instan atau menghasilkan pengaruh dengan seketika. Definisi lain tentang warna, warna adalah mutu cahaya yang dapat ditangkap oleh indra penglihatan atau mata kita. Warna merupakan unsur penting dalam desain, karena dengan warna, suatu karya desain akan mempunyai arti atau nilai lebih (*added value*) dari utilitas karya tersebut. Keindahan sebuah warna tidak akan ada artinya apabila hadir sendiri tanpa kehadiran warna-warna lain disekitarnya. Karena warna-warna tersebut akan saling mempengaruhi.



Gambar 2.11 Palet Warna
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

2.8.2 Warna dalam Proses Berkomunikasi

Penggunaan warna di dalam proses komunikasi dapat dikategorikan sebagai pesan non verbal artifaktual melalui penampilan untuk membangun image atau citra tertentu terhadap diri kita. Pesan non verbal mempunyai makna yang universal (*universal meaning*) yang seringkali merupakan display emosional dari komunikator (pengirim pesan dalam proses komunikasi - Little John, 2005). Dalam kaitannya dengan warna, penggunaan warna seringkali menunjukkan suasana emosional, cita



rasa, afiliasi politik, dll (Mulyana, 2007). Dalam tiap budaya terdapat konvensi tidak tertulis mengenai makna warna. Pemberian makna atas warna tidak berlaku universal, meski mirip dengan versi yang berlaku dalam budaya lain. Hingga derajat tertentu, ada hubungan antara warna dengan kondisi fisiologis dan psikologis manusia (Deddy Mulyana, 2007). Pemilihan warna oleh seseorang, menurut teori atribusi, dapat disebabkan oleh faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal erat kaitannya dengan ketertarikan atau kesukaan terhadap suatu hal, sedangkan faktor situasional seringkali tindakan seseorang dipengaruhi oleh lingkungan seseorang. Dalam hal pemilihan warna pada tampak depan kantor dan pada interior ruang kantor, ada beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu, pertama kesukaan atau ketertarikan pada warna tertentu, ke dua mengikuti trend yang berkembang di masyarakat.

2.8.3 Psikologi Warna

Psikologi warna adalah suatu hal yang terbentuk dalam diri manusia ketika melihat warna tertentu. Dari sisi psikologi, warna memiliki dampak yang kuat terhadap emosi dan mood manusia dan merupakan aspek yang mempengaruhi penampilan visual suatu ruang. Pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi berdasarkan perasaannya saja tapi telah memilih warna berdasarkan kesadaran penuh akan kegunaan warna tersebut (Darmaprawira, 2002). Dalam aktivitas manusia, warna membangkitkan kekuatan perasaan untuk bangkit atau pasif, baik dalam penggunaan untuk interior maupun untuk berpakaian. Setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Sebagaimana rujukan dari Buku *The Design of Medical and Dental Facilities* (Sumber: Malkin, 1982), Simbolisme warna-warna secara detail dapat disimak dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.2 : Tabel Simbolisme warna dalam pandangan psikologi

Warna	Karakter	Pengaruh
 Merah	<ul style="list-style-type: none">- Bersemangat- Enerjik- Dinamis- Komunikatif- Kegembiraan	<ul style="list-style-type: none">- Mendorong cepatnya denyut nadi- Menaikkan tekanan darah- Mempercepat pernafasan- Menaikkan produktifitas



 Pink	<ul style="list-style-type: none"> - Romantisme - Feminim - Kewanitaan - Kelembutan - Cinta / Kasih sayang 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ketenangan fisik - Memelihara kehangatan - Menyebabkan kurang bersemangat - Menyebabkan melemahnya energi
 Oranye	<ul style="list-style-type: none"> - Kehangatan - Sosialis - Agresif dan aktif - Eksentrik - Percaya diri - Kreativitas 	<ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan kemauan seseorang - Meningkatkan semangat - Memberikan rasa nyaman. - Memberikan kehangatan dan kesenangan
 kuning	<ul style="list-style-type: none"> - Spontan - Keceriaan - Kenangan - Investigatif - Menonjol 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sikap dapat berubah - Menjadikan seseorang perasa - Membuat pengharapan - Meningkatkan keceriaan - Meningkatkan semangat - Meningkatkan kan rasa bangga
 biru muda	<ul style="list-style-type: none"> - Bertahan - Protektif - Ketenangan 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan keteguhan - Membuat sering bangga diri - Membuat berpendirian tetap
 biru	<ul style="list-style-type: none"> - Kepercayaan - Keseriusan - Professional - Stabil dan Efisiensi - Kooperatif - Integritas - Maskulin 	<ul style="list-style-type: none"> - Menenangkan denyut nadi - Menstabilkan tekanan darah dan nafas - Memberikan efek kepercayaan - Menurunkan emosi
 biru tua	<ul style="list-style-type: none"> - Konsentrasi - Cerdas - Perasa - Integratif 	<ul style="list-style-type: none"> - Menunjukan perasaan mendalam - Memberikan kebijaksanaan - Membuat seseorang menjadi tidak mudah tersinggung - Meningkatkan kesan cerdas pada penggunaannya.

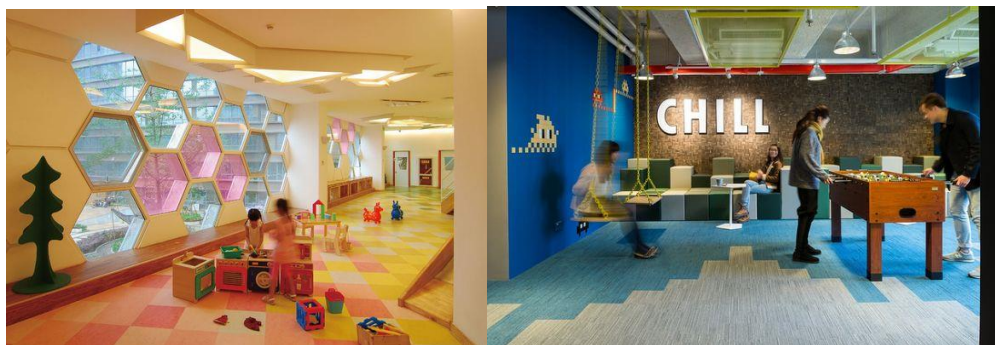


 hijau	<ul style="list-style-type: none"> - Segar - Harapan & Empati - Kehidupan - Harmoni - Pemulihan - Lingkungan - Kedamaian 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kesan alam natural - Memberikan kesan tenang dan sejuk - Menurunkan stress - Melambangkan kesehatan. - Mendorong perasaan empati. - Terkadang dapat menimbulkan rasa tersesat, bosan dan ambisi.
 coklat	<ul style="list-style-type: none"> - Stabilitas - Kenyamanan - Kedewasaan - Elegan - Akrab - Kekuatan - Kaku dan kolot 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kehangatan, rasa aman dan nyaman. - Merupakan simbol warna bumi dan warna alam - Dampak negatif menunjukkan ciri-ciri: kurang toleran, pesimis terhadap kesejahteraan.
 hitam	<ul style="list-style-type: none"> - Emosional - Potensi - Pelindung - Misteri / Horror - Kegelapan - Kesedihan - Kematian - Melankolis 	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memberi kesan elegan - Jika digunakan dalam intensitas besar, menimbulkan perasaan tertekan - Melambangkan berhentinya kehidupan - Memberikan pemaknaan kondisi hampa, kematian, kegelapan, kebinasaan, kerusakan, duka, kemurungan, atau kepunahan.
 putih	<ul style="list-style-type: none"> - Kejujuran - Kemurnian - Kesucian - Kesopanan - Kesederhanaan - Persahabatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan kesan ringan, dan bersih - Memberikan efek meredakan rasa nyeri - Menghadirkan aura kebebasan dan keterbukaan - Dalam memberikan perasaan dingin, steril, atau terisolasi - Dapat pula memberi efek rasa sakit kepala dan kelelahan mata, karena cahaya yang dipantulkan warna ini
 abu-abu	<ul style="list-style-type: none"> - Kerendahan hati - Kesedihan - Umur - Tidak jelas / Suram - Ketakutan - Kematangan - Tanpa emosi - Isolasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan pemaknaan abstrak, atau tidak menyatakan tujuan dengan jelas. - Memberikan kesan stabil. - Memberikan kesan netral - Memberikan kesan bertanggung jawab - Dampak negatif jika warna abu-abu

		terlalu mendominasi, akan memberikan kesan tidak komunikatif / membosankan. - Memberikan kesan kurang percaya diri
--	--	---

(Sumber : [Http://www.si-pedia.com/2014/12/psikologi-warna-arti-warna-dan-dampak-nya.html](http://www.si-pedia.com/2014/12/psikologi-warna-arti-warna-dan-dampak-nya.html))

2.8.4 Warna Untuk Ruang Baca



Gambar 2.12 Pemilihan Warna Cerah
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Sebelum memulai untuk merencanakan warna ruangan harus dipertimbangan terlebih dahulu fungsi ruangan dan siapa yang akan menggunakan ruangan tersebut. Setelah itu merencanakan warnanya dan hubungannya dengan faktor-faktor psikologis dan fisiologisnya. Pertimbangan juga harus diperhatikan pada pekerjaannya apakah pekerjaannya monoton atau pekerjaan yang sangat membutuhkan konsentrasi. Jika pekerjaannya monoton sebaiknya memasukkan beberapa area dengan warna yang menarik tetapi bukan area yang besar seperti dinding utama ataupun langit-langit, area yang diberi warna menarik seperti pilar, pintu ataupun dinding pemisah (Grandjean, 1988).

Dalam aktivitas manusia, warna membangkitkan kekuatan perasaan untuk bangkit atau pasif khususnya dalam penggunaan interior. Penelitian telah membuktikan adanya reaksi tubuh manusia terhadap warna baik secara psikologis maupun fisiologis (Allen dan Stimpson, 1994). Riset tersebut membuktikan bahwa warna mempengaruhi suasana hati dan perasaan seseorang dalam hubungannya dengan ruang.



Karena ruang baca sebaiknya dibuat dengan nuansa kalem, tenang, dan sepi, dapat memilih warna biru muda yang bisa menciptakan nuansa tenang dan damai. Dengan warna biru yang lembut, dapat membuat suasana lebih berkonsentrasi dalam membaca. Di samping biru, dapat juga diterapkan warna hijau muda dengan tone yang rendah. Meminimalisir penggunaan warna merah, kuning, atau oranye, karena warna – warna tersebut terlalu cerah, sehingga pikiran tidak bisa tenang dan fokus.

2.9 *Natural*



Gambar 2.13 Interior *Natural*
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Menurut KBBI, *natural* berarti 1 bersifat alam; alamiah; 2 bebas dari pengaruh; bukan buatan; asli; 3 dapat dipakai untuk warna apa saja (tentang semir dan sebagainya). Lingkungan dengan kesan *natural* adalah segala sesuatu yang telah ada di alam dan diciptakan oleh Tuhan, dalam perkembangannya belum mengalami pembaruan oleh manusia sehingga masih tetap terjaga dan tidak termodifikasi. Bentuk lingkungan *natural* dimuka bumi berbeda-beda. Contoh: pegunungan, sungai, danau, pantai dan laut, dll.

Kesan dari gaya *natural* modern adalah homy, hangat dan stylish. Gaya ini juga tidak lekang oleh waktu, dengan adanya spirit “green living” atau “eco living” yang akhir akhir ini semakin dikenal karena extra benefitnya. Adapun kunci desain gaya *natural* modern adalah:

a. Material

Material dengan kesan alami yang kuat seperti kayu, rotan, bambu, batu alam.

b. Simplicity

Kesan modern ditampilkan dengan simplicity atau kesederhanaan, di mana penggunaan material tersebut di atas tidaklah berlebihan, dan sesuai dengan

prinsip dari kesan modern, seperti garis lurus tegas, warna warna greyscale (hitam/putih/abu), serta pemilihan bentuk furnitur yang modern walaupun dengan material *natural*.

c. Bukaan besar

Konsep dalam interior berdesain *natural* bagian ruangan harus sesuai hubungan antara bagian luar ruang. Penggunaan bukaan ventilasi dan jendela yang besar agar pencahayaan bagian luar bebas alami untuk masuk kedalam bangunan kawasan. Tidak hanya untuk pencahayaan namun dapat melihat area luar yang sejuk dan alami.

d. Bagian luar ruangan yang *natural* akan menjadi bagian alami sebagian bentuk interior. Pemilihan furnitur dan interior ada kalanya untuk memilih furniture yang menampilkan gaya *natural*. Dalam pemilihan gaya yang *natural* dapat memberikan aquarium dengan gaya alam seperti *aquascape*. Selain itu dapat meletakkan tetarium di atas furniture interior.

e. Selain interior dan juga furnitur, warna merupakan suatu bagian yang penting dalam penerapan konsep alam. Untuk mendukung warna agar dapat mencapai warna *natural* maka menerapkan warna dalam alam, tidak berupa warna hasil olahan. Warna tanah, dahan, kayu maupun warna tumbuhan dapat diaplikasikan pada desain interior *natural*.

f. Bahan dan Material. Desain interior *natural* akan membuat pengguna ruang merasa seperti kembali ke pedesaan namun dengan pemikiran masa kini. Gaya *natural* mengutamakan perancangan suasana ruang agar terasa hangat dan nyaman. Warna-warna yang digunakan pada ruang *natural* adalah warna yang membuat kesan hangat dan tenang seperti coklat, cream, putih, dsb. Serta warna yang berkesan kuat seperti hitam, coklat tua, dll.



Gambar 2.14 Bahan yang Digunakan pada Konsep *Natural*

(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



2.10 Area Baca *Natural*

Menurut Wicaksono dan Tisnawati dalam Teori Interior (2014) Penerbit Griya Kreasi, desain yang *natural* adalah desain yang membawa suasana alam ke dalam ruangan, contohnya dengan penggunaan material kayu yang seolah olah langsung dari alam ke dalam ruangan. Perpaduan dengan warna warna alami, seperti coklat dan krem akan membawa suasana hutan ke dalam ruangan. Karena jarang menggunakan finishing maka konsep ini sangat ramah lingkungan dari segi pemrosesannya.



Gambar 2.15 Area Baca Outdoor
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Area baca tidak sekedar dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan fisik dan kebutuhan visual (lihat) saja, melainkan disesuaikan dengan fungsi yang mendukung ruang tersebut. Secara fisik, semua orang membutuhkan besar ruang tertentu untuk merasa aman dan nyaman dalam membaca. Jumlah dan bentuk ruang ini bervariasi, tergantung pada luas ruang, aktivitas dan pengguna. Menurut Halim (2005:89), ada 4 dimensi psikologis yang timbul dari sebuah ruang yaitu :

1. Kepemilikan ruang
2. Personalisasi ruang
3. Tingkat privasi ruang
4. Kontrol atas ruang

Keempat dimensi psikologis tersebut menjadi panduan bagi pustakawan (pengelola perpustakaan) dalam mendesain ruang perpustakaan dimana mereka bekerja. Karena dalam desain, orang baik pengunjung, pengguna perpustakaan atau pengelola) lebih menerima ruang dan isinya jika itu memberi kenyamanan. Sehingga perpustakaan tidak hanya sebagai perpustakaan saja, melainkan sebagai tempat yang menyenangkan dan nyaman untuk membaca.

Ketika membaca, tentunya diperlukan mencari lokasi yang cukup tenang, nyaman, tidak berisik, dan dilengkapi dengan pencahayaan yang cukup serta akses bahan bacaan yang memadai. Area ini bisa berupa ruang baca khusus, atau sekedar sudut kecil di sebuah ruangan yang difungsikan untuk membaca. Beberapa hal yang menjadi cara untuk menghadirkan *natural* pada area baca adalah sebagai berikut:

1. Rak buku yang kuat dan stabil untuk ruang baca



Gambar 2.16 Rak Buku

(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Menghadirkan rak buku yang kuat dan kokoh. Rak buku ini juga sekaligus bisa menjadi tempat meletakkan koleksi – koleksi buku, majalah, tabloid, dan bahan bacaan lain. Dalam memilih rak buku, pastikan ukurannya tak terlalu besar dan tak terlalu kecil. Keberadaan rak buku tidak dibuat terlalu besar hingga mendominasi area baca. Rak buku yang tingginya setara dengan tinggi jauh lebih baik, sehingga buku yang terletak di bagian atas masih mudah dijangkau. Terakhir, memastikan rak buku agar merekat di dinding, mengantisipasi agar rak tidak mudah roboh meski menampung jumlah buku yang berukuran banyak. Cara ini juga untuk ditujukan guna meningkatkan keamanan area baca.

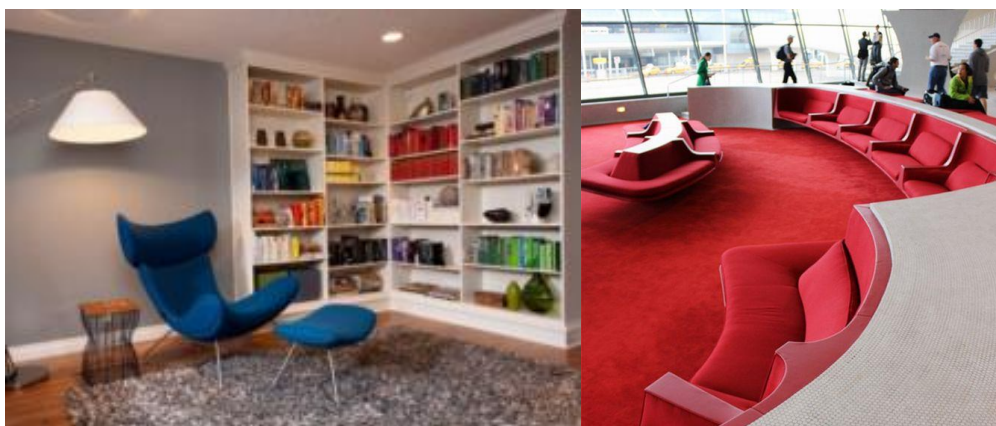
2. Furnitur untuk ruang baca



Gambar 2.17 Contoh Furnitur Area Baca
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Untuk menunjang aktifitas baca, disediakan furnitur yang nyaman yang bisa digunakan selama membaca. Furnitur yang wajib dihadirkan di antaranya tempat duduk, bisa berupa kursi kecil, sofa, couch, atau recliner. Memastikan tempat duduk tersebut cukup empuk dan nyaman digunakan untuk duduk dalam jangka waktu lama. Jumlah tempat duduk disesuaikan dengan jumlah orang yang bisa mengakses area ini. Selain tempat duduk, Anda tentu juga memerlukan meja. Sebab, beberapa orang senang membaca buku dengan cara yang konvensional, di mana buku diletakkan di meja, dan bukan digenggam dengan tangan. Ukuran meja tak terlalu besar, ringan, tidak banyak ornamen dan aksesoris di atasnya, serta letaknya sejajar dan berdekatan dengan tempat duduk. Meja ini juga bisa difungsikan sebagai tempat untuk menulis catatan kecil paska membaca.

3. Karpet yang halus dan nyaman



Gambar 2.18 Pemilihan Karpet Dalam Interior
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Untuk meningkatkan kenyamanan ruang baca, sediakan karpet yang lembut dan nyaman di kaki. Karpet juga sebaiknya cukup tebal, sehingga bisa meredam

getaran atau suara yang cukup kencang dari luar. Keberadaan karpet ini juga memungkinkan Anda jika ingin membaca dengan cara “lesehan” atau duduk di bawah tanpa tempat duduk.

4. Pencahayaan yang cukup



Gambar 2.19 Area Baca Santai dengan Pencahayaan Cukup
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Sebuah area baca dilengkapi dengan pencahayaan yang cukup terang dan optimal dalam membantu saat membaca. Memastikan agar tone nya cenderung kalem dan hangat, sehingga menciptakan nuansa tenang dalam ruangan.

5. Menghadirkan tanaman sebagai ornamen pelengkap



Gambar 2.20 Tanaman dalam Interior
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Keberadaan tanaman ini sekaligus berperan dalam memberikan sentuhan *natural* dalam ruang baca ini, sehingga ruang baca tidak terkesan kaku.



2.10.1 Penyediaan dan Tata Kelola Taman

2.10.1.1 Border Taman

a. Pengertian Border Taman

Salah satu hal yang diperhatikan dalam pembuatan taman di kawasan tertentu adalah border taman. Border taman adalah istilah yang dipergunakan oleh para jasa pembuatan taman kepada jenis tanaman yang ditempatkan pada area taman, yang mana tanaman tersebut di tanam mengikuti pola dan tuturan konsep yang akan direalisasikan. Adapun fungsi border taman dibuat agar tampilan taman lebih tegas yang membuat atau dibuat pada suatu objek di area tertentu dengan menggabungkan elemen dan komponen taman, yang di ditanam secara bergerombol pada kontur taman.

Dengan kata lain border taman adalah sebuah objek yang dibuat pada area taman yang pola nya hampir mirip dengan grouping taman. Grouping taman memiliki definisi yang sama dengan border taman yaitu: tanaman yang ditanam secara berkelompok atau bergerombol. Akan tetapi, perbedaan yang mendasar antara border taman dan grouping adalah dari ukuran tinggi dari komponen yang digunakan. Bila border taman hanya diperuntukan bagi tanaman kecil sedangkan dengan grouping taman bisa menggunakan berbagai macam ukuran tanaman. Pada intinya border taman adalah penciptaan suatu objek pandangan dengan ukuran yang lebih pendek, sedangkan Grouping taman adalah objek taman yang dibuat dari komponen taman dengan ukuran yang lebih tinggi

b. Fungsi Border Taman

Fungsi border pada sebuah area taman sangat berperan penuh terhadap nilai nilai estetika pada taman. Selain menciptakan degradasi warna, border taman juga merupakan suatu penegasan konsep maupun penegasan area. Perhatikan gambar berikut:



Gambar 2.21 Border Taman
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Penegasan yang dimaksud adalah memperjelas bahwa pada area taman terdapat beberapa titik yang tidak boleh di injak. Border taman akan memberikan suatu ketegasan bahwa terdapat sebuah area/titik yang tidak boleh diinjak. Selain itu border taman juga bisa menciptakan kesan degradasi warna taman yang lebih menarik, karena dengan adanya border taman area tersebut tidak hanya dihuni oleh warna hijau.

c. Jenis Tanaman untuk Border Taman



Gambar 2.22 Penerapan Border Taman
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Border taman tidak hanya sebagai hiasan melainkan dapat mempertegas suatu area. Sebuah area yang dihiasi border taman adalah area yang akan dijadikan ruang terbuka hijau. Fungsinya untuk memberikan suatu ketegasan bahwa area tersebut tidak boleh diinjak. Komponen berupa tanaman hias yang akan dijadikan border taman sangat berpengaruh besar terhadap ketegasan taman, karena tanpa menghadirkan hal tersebut taman tidak memiliki ketegasan.



- Tanaman perdu



Gambar 2.23 Tanaman Perdu
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Perdu adalah istilah atau sebutan yang digunakan kepada jenis/kelompok tumbuhan tertentu” dengan spesifikasi ketinggian dibawah 6 meter. Perdu juga bisa diartikan sebagai tanaman shrub / tanaman tahunan. Sedangkan dalam bahasa indonesia perdu disebut dengan semak. Shurb dan semak memiliki arti definisi yang sama, yaitu, merujuk kepada tumbuhan/tanaman yang memiliki ketinggian dibawah 6 meter. Bila di definisikan secara khusus, tanaman hias perdu memiliki arti yaitu jenis tumbuhan penutup dengan spesifikasi ketinggian dibawah 6 meter.

Tanaman hias *salixibabilonica* berukuran tinggi 4 sd 6 meter. Bila hidup di alam liar tanaman tersebut masih berukuran pendek. Hal itu terjadi karena masih banyak jenis jenis tanaman yang ketinggiannya di atas tanaman tersebut. Pengertian pendek disini bisa diartikan sebagai perdu. Lain halnya bila tanaman hias *salixibabilonica* ditempatkan pada area taman kawasan. Taman yang dibuat pada sekitaran kawasan berguna untuk menciptakan *frame*. Bila tanaman perdu yang digunakan rata 2 berketinggian 6 meter, bukan menjadi frame melainkan taman kawasan akan menjadi hutan.

- Tanaman ground cover



Gambar 2.24 Tanaman Ground Cover
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Tanaman hias *ground cover* terdiri dari beberapa suku kata, yaitu merupakan bahasa indonesia yang merujuk kepada tumbuhan yang digunakan sebagai hiasan hidup. Sedangkan suku kata *ground* dan *cover* merupakan bahasa yang terdapat pada bahasa inggris. Pengertian tanaman hias menurut *wikipedia.org*. adalah sejenis tumbuhan yang mencakup berbagai jenis tumbuhan, yang fungsikan sebagai hiasan baik itu tumbuhan yang berbentuk tegak, merumpun ataupun merambat dengan cakupan ukuran tinggi, sedang dan besar. Sedangkan *ground cover* adalah kalimat bahasa inggris, yang didalamnya terdapat 2 suku kata yaitu *ground* dan *cover*. *Ground* artinya tanah, dan *Cover* artinya penutup

Ground Cover diartikan secara noun phrase memiliki arti, tanah penutup. Sedangkan dalam bahasa indonesia, kata benda berada pada akhir kalimat yang terdiri dari 2 suku kata. *Ground Cover* diartikan sebagai penutup tanah. Bila digabungkan sesuai dengan definisinya, tanaman hias *ground cover* memiliki arti **tanaman hias penutup tanah**. Definisi tanaman hias *ground cover* lebih mengarah kepada komponen taman, Yang merujuk kepada fungsi penciptaan suatu objek. Tanaman hias ground cover juga merupakan komponen taman yang berkategori *softscape* yang difungsikan sebagai pelembutan pada area taman dan hanya mencakup tanaman hias kecil. Pada intinya tanaman hias *ground cover* adalah tanaman hias yang berukuran *mini*, yang berfungsi sebagai penciptaan objek pandangan yang dinamakan border taman..



d. Tanaman jenis Grouping dan Border

- Tanaman *Hingkip Mirten*



Gambar 2.25 Tanaman Hingkip Mirten
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Tanaman berdaun silver ini bisa memberikan kesan yang menakjubkan yang mana warna daun yang menghuni tanaman ini akan memperlihatkan degradasi pandangan yang menawan.

- Tanaman *Legistrum*



Gambar 2.26 Tanaman *Legistrum*
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Tanaman Pangkas kuning atau yang lebih di kenal dengan sebutan *legistrum*. Tanaman pangkas kuning yang digunakan sebagai border taman akan menciptakan kesan yang rapih. Karena *legistrum* merupakan jenis tumbuhan yang bisa dipangkas, tanaman yang bisa dibentuk sesuka hati.

- Tanaman Soka



Gambar 2.27 Tanaman Soka
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Area taman yang ditanami soka pink akan menciptakan nuansa yang ceria, ini karena tanaman tersebut akan mengeluarkan kuntum bunga yang sangat banyak. Bahkan kuntum bunga yang muncul bisa menutupi semua ranting taman.

- Tanaman *Daylily*



Gambar 2.28 Tanaman Lily
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Bentuknya yang cantik bisa menjadikan halaman rumah nampak asri. Bunga Lily akan muncul seperti terompet yang tumbuh dari bawah tanah. Tanaman *daylily* juga sangat cocok dijadikan border taman yang berbunga.

- Tanaman Walisongo



Gambar 2.29 Tanaman Walisongo
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Meskipun tanaman ini sering di pergunakan sebagai komponen taman trotoar akan tetapi tanaman berjuluk orang orang suci tersebut memiliki daya tahan sangat tinggi, bahkan di atas tanaman *ground cover* yang lain.

- Maranta Bali



Gambar 2.30 Tanaman Perdu
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Maranta bali dikenal juga dengan sebutan *calathea multicolor*. Sebagian menjulukinya dengan sebutan tanaman diplomatis.

- Tanaman *Spider Lily*

Meskipun berada di posisi tujuh, akan tetapi tanaman tersebut sudah banyak di gunakan sebagai komponen taman di hotel hotel besar. bisa dipastikan *spider lily* yang dijadikan border taman akan bernuansa hotel



Gambar 2.31 Tanaman Perdu
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

2.7.1.1 *Grouping* Taman

a. Pengertian *Grouping* Taman

Grouping Taman merupakan istilah yang sering di pergunakan oleh tukang taman. *Grouping* taman merupakan cara menanam tanaman secara berkelompok. Suku kata *grouping* di artikan sebagai kata kerja, yang mana kata kerja tersebut mengarah kepada 1 objek. Pada intinya *grouping* taman adalah proses penciptaan suatu objek yang di buat pada suatu area taman yang berfungsi menciptakan degradasi pandangan. Sebagai contoh: Untuk membuat degradasi taman yang indah dapat dilakukan dengan cara menggruping pohon palem ekor tupai. Karena fungsi *grouping* taman mengarah kepada degradasi pandangan, maka di perlukan beberapa komponen untuk menciptakan degradasi pandangan tersebut.



Gambar 2.32 Tanaman Perdu
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

1. Palem ekor tupai yang pertama: berukuran tinggi 4 meter
2. Palem ekor tupai yang ke 2: berukuran tinggi 3 meter
3. Palem ekor tupai yang ke 3: berukuran tinggi 2 meter



Fungsi pembeda dari ukuran tinggi tersebut berguna agar terciptanya sebuah degradasi pandangan. Selain itu, karena tanaman/pohon memiliki sifat tumbuh yang berbeda, digunakan tanaman/pohon dengan jenis yang sama.

b. Syarat Untuk Membuat Grouping

Tujuan groping adalah membuat suatu objek, berupa degradasi pandangan.” karena objeknya adalah degradasi maka diperlukan beberapa tanaman/pohon ketika akan membuat suatu groupingan tersebut. Poinnya: gunakan lebih dari 1 pohon ketikan akan membuat sebuah groupingan.penting: pergunakanlah angka ganjil ketika akan membuat gropingan.

2.11 Studi Kapasitas dan Fasilitas

Kapasitas dan fasilitas pendukung perlu diperhatikan agar kegiatan didalam Toko buku berskala besar dapat berjalan dengan baik. Kapasitas dan fasilitas harus mengikuti aturan standar. Standar ini diambil dari pendekatan standar besaran ruang pada perpustakaan umum maupun pertokoan (Budiano, Anton, 2001, *City General Bookstore*, Skripsi, tidak diterbitkan, Program StudiArsitektur Fakultas Teknik Universitas Atma Jaya Yogyakarta, hal, 21.). Tiap bangunan dengan fungsinya masing-masing, harus memiliki ruang. Ruang memiliki fungsi yaitu sebagai sebuah wadah bagi kegiatan-kegiatan yang terjadi didalam suatu bangunan. Kebutuhan total dari sebuah toko buku meliputi lima macam, yaitu (De Chiara, Joseph dan Crosbie, Michael J., 2001, *Time-Saver Standarts For Building types Fourth Edition, America, Mc Graw Hill*, Hal 697.): buku, pengunjung, karyawan, tempat pertemuan, operasi mekanis.

Pada sebuah toko buku terdapat beberapa jenis ruang yang harus tersedia, karena memiliki pengertian dasar yang sama dengan perpustakaan, maka kebutuhan ruangnya pun tidak jauh berbeda termasuk untuk besaran ruangnya. Dibawah ini adalah tabel dari luasan minimal yang harus terpenuhi pada bangunan perpustakaan, karena sifat dasarnya sama maka perhitungan dibawah ini bisa juga digunakan untuk menghitung luasan minimal yang harus disediakan oleh sebuah toko buku.



Tabel 2.2 Perhitungan Luasan

Jumlah populasi (orang)	Luasan koleksi buku (square feet)	Luasan pengunjung (square feet)	Luasan karyawan (square feet)	Luasan tambahan (square feet)	Total luasan lantai (square feet)
2.499	10.000	400(43 org)	300	300	2.000
2.500-4.999	10.000	500	300	700	2.500
5.000-9.999	15.000	700	500	1.000	3.500
10.000-24.000	20.000	1.200	1.000	1.800	7.000
25.000-49.999	50.000	2.500	1.500	5.250	15.000

Sumber : *Time-Saver Standards For Building types Fourth Edition, America, Mc Graw Hill, Hal 698*

Catatan : 1 square feet = 0,0929m²

Terdapat beberapa keterangan sehubungan dengan perhitungan luasan dari ruang yang harus disediakan pada toko buku, yaitu adalah : (Ibid)

a. *Space For Book*

Ruang yang diperlukan untuk rak-rak tersebut sangat tergantung dari ukuran dan jumlah yang akan dipajang. Meskipun ukuran buku sangat bervariasi, tetap menggunakan suatu rumusan yang dapat digunakan untuk memperkirakan total luasan yang dibutuhkan untuk peletakan buku-buku tersebut.

b. *Space For Readers* (konsumen)

Merencanakan ruang untuk pengunjung hendaknya sampai dengan 20 tahun kedepan. Hal ini untuk mengantisipasi adanya perluasan dari ruang nantinya. Ada dua hal penting yang harus diperhatikan:

- Analisis yang akurat tentang kebutuhan dasar dari masyarakat yang akan menjadi pengunjung
- Kondisi nyata masyarakat, yaitu mereka yang mempunyai kebiasaan untuk membaca dan berpotensi menjadi pelanggan.

c. *Space For Staff*

Dalam perhitungan, satu orang staff membutuhkan 100 sq feet. Luasan tersebut mencakup ruang untuk meja, kursi, buku, dan peralatan. Sedangkan ruang khusus yang disediakan untuk staff adalah kantor administrasi, ruang kerja dan ruang makan. Fasilitas lain untuk staff seperti loker, toilet khusus sangat dianjurkan



karena hal tersebut dapat menimbulkan suasana yang nyaman, sehingga berakibat pada efisiensi kerja para staff.

d. *Meeting Rooms*

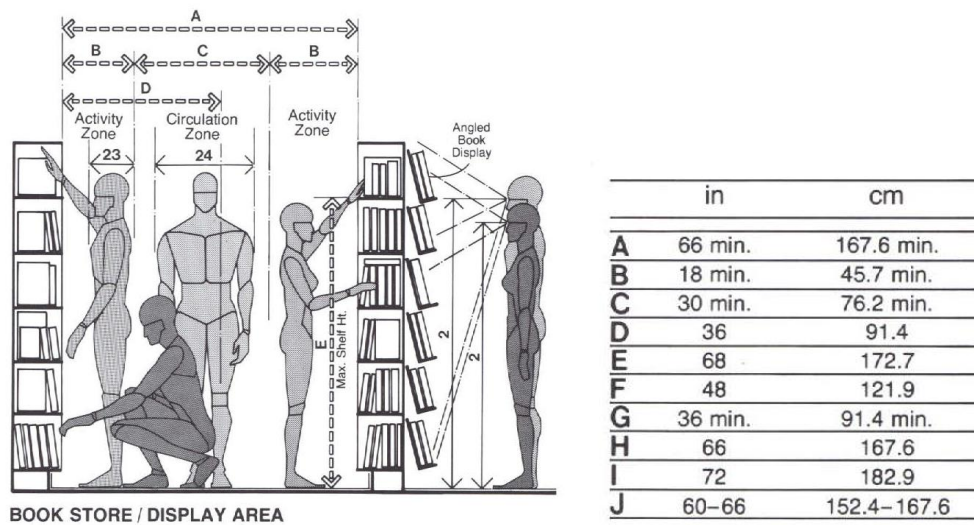
Kebanyakan perpustakaan menyediakan ruang ini. Ada dua kepentingan yang menjadi landasan disediakannya ruang ini, pertama kegiatan yang melibatkan anak-anak, diskusi, rapat pengelola/staff dan kegiatan lain yang disponsori oleh perpustakaan/toko buku. Kedua, ruang multifungsi ini dapat digunakan untuk keperluan pendidikan, kebudayaan, dan kegiatan yang diadakan oleh berbagai komunitas yang ingin menggunakan. Karena ruang ini akan digunakan untuk kepentingan umum maka akan lebih baik apabila ruang ini dilengkapi juga dengan perlengkapan audiovisual.

e. *Space For Mechanical Operations*

Hal-hal termasuk dalam kategori ini adalah hall, tangga, toilet, elevator, lift, pipa, AC, pemanas ruangan, kloset dan toko (outlet). Dengan kemajuan teknologi dewasa ini maka ruang untuk mechanical operations membutuhkan hanya 20% dari luasan bangunan. Besaran ruang pada perpustakaan dan toko buku sifatnya fleksibel. Hanya ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan utama, yaitu :

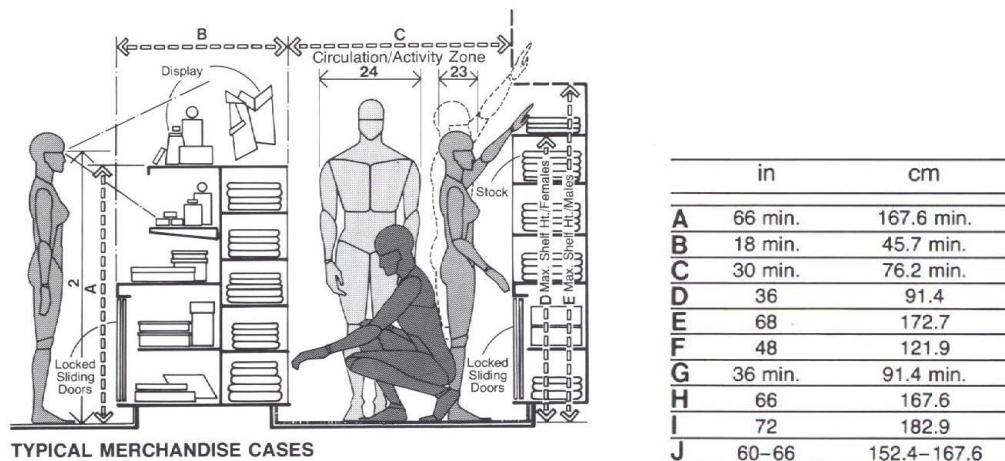
- Ruang display menempati luasan yang paling besar
- Ruang sirkulasi dalam bangunan menggunakan luasan terbesar kedua

Kedua hal tersebut dipertimbangkan karena sifat perpustakaan maupun toko buku yang memajang buku. Tujuan adanya ruang sirkulasi yang cukup luas adalah untuk memberikan rasa nyaman bagi para pengunjung toko buku tersebut dan pengunjung dapat mengakses buku yang diinginkan secara mudah yang tentunya dengan perhitungan ukuran rak dan lemari buku yang digunakan secara benar dan tepat sasaran.



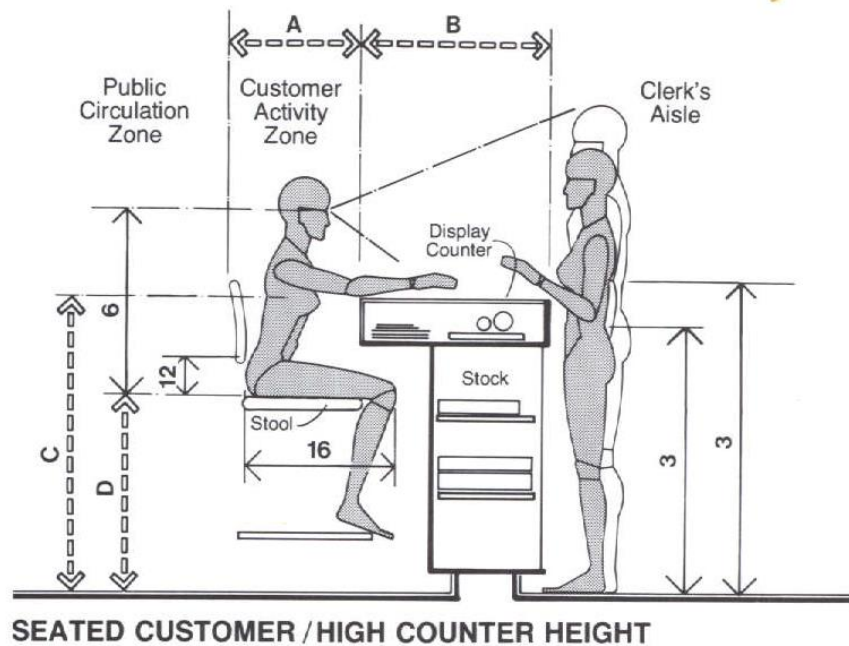
Gambar 2.33 Jarak Sasaran Orang Dewasa

(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

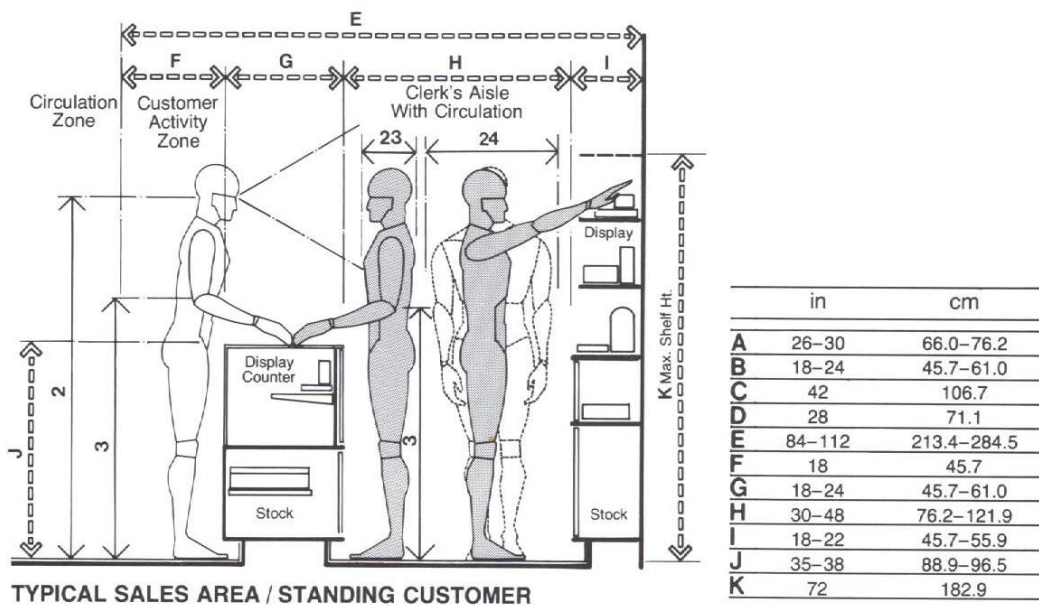


Gambar 2.34 Jarak Sasaran Terhadap Objek

(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.35 Jarak *Customer* terhadap *Display* (posisi duduk)
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.36 Jarak *Customer* terhadap *Display* (posisi berdiri)
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Distance Varies

Distance Varies

Department Identification

Display

Stock

5th Percentile Female Eye Ht.

95th Percentile Male Eye Ht.

1

2

X

T

U

Gambar 2.38 Jarak Pandang Orang Dewasa terhadap *display*
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

49



2.12.1 Tentang Kampung Ilmu

Kampung Ilmu merupakan sebuah tempat dimana banyak penjual yang menjajakan dagangannya berupa buku-buku bekas. Dinamakan Kampung Ilmu, karena di daerah ini banyak para pedagang kaki lima (PKL) yang menjual buku-buku mulai dari komik, buku pelajaran, sejarah, buku teknik dan berbagai jenis buku lainnya. Kampung Ilmu Berada di Jalan Semarang Nomor 55, Kota Surabaya, Kampung Ilmu berdiri di atas tanah seluas kurang lebih 6.000 meter persegi milik Dinas Pekerjaan Umum Pemerintah Kota Surabaya. Di kawasan ini terdapat kurang lebih 80 Stan penjual buku dari yang baru hingga yang bekas. Selain stan penjual buku, kawasan tersebut juga memiliki pendopo, aula, perpustakaan, dan juga cafe.

2.12.2 Lokasi

Nama Lokasi : Kampung Ilmu Surabaya
Alamat : Jalan Semarang No.55, Kota Surabaya
Luas : 2500 m²
Jam Buka : 08.00 – 18.00 WIB



Gambar 2.39 Logo Kampung Ilmu Surabaya
(Sumber : Penulis, 2017)

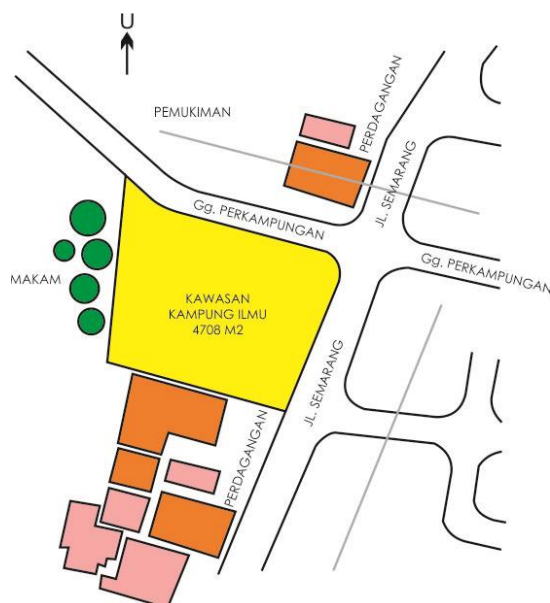
2.12.3 Data Eksisting Lahan



Gambar 2.40 Site plan dan dimensi kawasan Jalan Semarang
(Sumber : Penulis, 2017)

Lahan berbentuk hampir persegi dengan sisi-sisi yang tak ada yang sejajar (menyerupai ketupat tetapi tidak sempurna). Sisi yang menghadap jalan Semarang berukuran panjang 60,3 meter. Panjang lahan kebelakang terpendek 69,4 meter dan terpanjang 71,1 meter

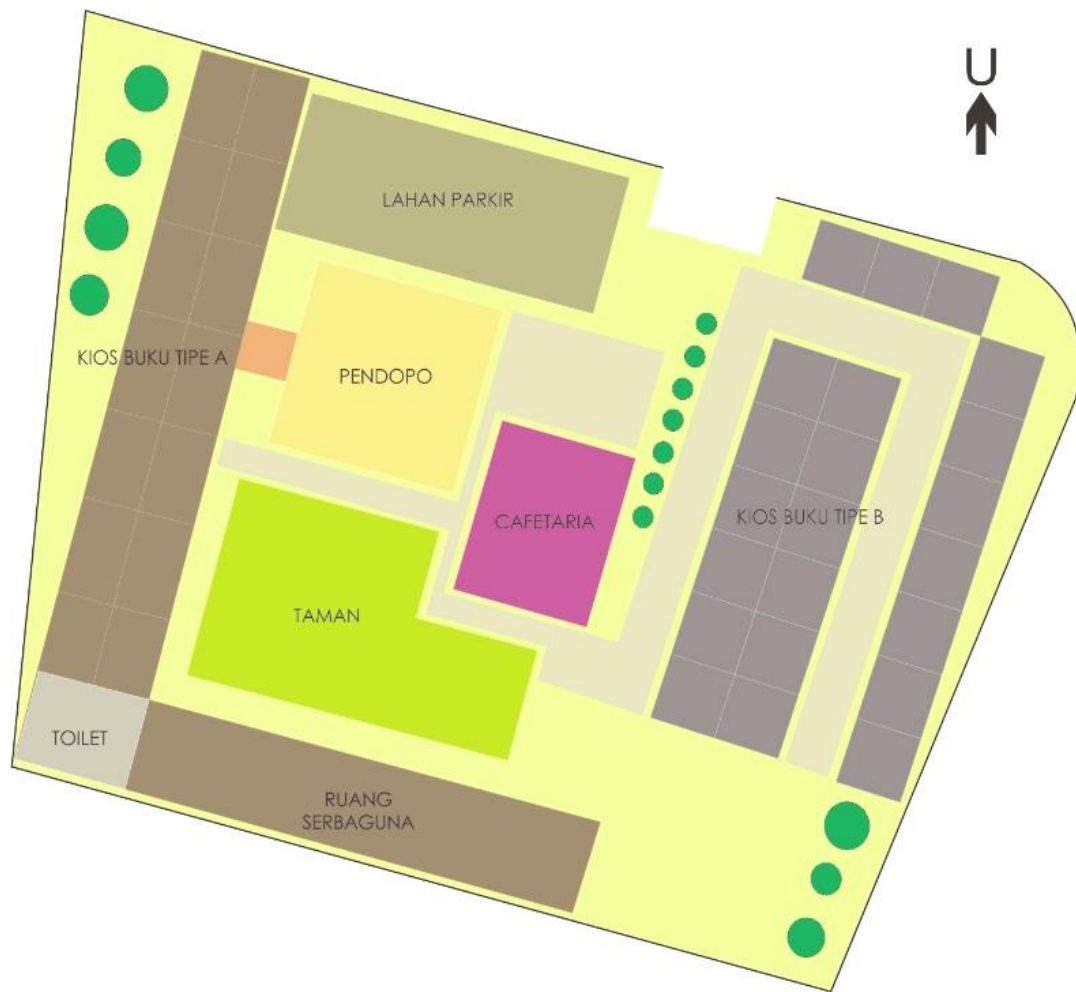
2.12.4 Batas-batas Lahan



1. Utara :
 - Pemukiman penduduk,
 - kios-kios mebel dan buku bekas
2. Timur :
 - Jl. Semarang (4 mtr)
 - Pertokoan
3. Selatan :
 - Kios-kios mebel dan buku bekas
4. Barat : Makam

Gambar 2.41 Batas Lahan Area Kampung Ilmu
(Sumber : Penulis, 2017)

2.12.5 Fasilitas



Gambar 2.42 Fasilitas Kampung Ilmu

(Sumber : Penulis, 2017)

Fasilitas yang terdapat pada Kampung Ilmu Surabaya meliputi:

1. Kios buku tipe A
2. Kios buku tipe B
3. Perpustakaan
4. Ruang Serbaguna
5. Pendopo
6. Cafetaria
7. Toilet
8. Area parkir

2.13 Studi Pemodelan

2.13.1 Periplus



Gambar 2.43 Eksterior Toko buku *Import* Periplus
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.44 Display Toko buku *Import* Periplus
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Periplus adalah toko buku untuk pengunjung yang senang mencari buku-buku terbitan terkini dan populer. Periplus memang salah satu toko buku pioneer yang menjual buku-buku impor dengan lengkap. Buku-buku yang dipajang kebanyakan adalah terbitan terbaru untuk semua kategori yang dijual. Jarang sekali melihat buku-buku terbitan dua atau tiga tahun yang lalu. Selain terbitan terkini, toko ini menspesialisasikan dirinya untuk penjualan buku-buku yang sedang populer. Sebagai contoh, novel fiksi yang dijual didominasi oleh pengarang populer seperti Dan Brown, Paulo Coelho, Stephen King, John Grisham, Danielle Steele, Sidney Sheldon, dan lain-lain. Dengan kata lain, Anda akan sulit menemukan buku-buku sastra klasik jaman dahulu di tempat ini. Selain buku fiksi, toko ini juga menjual buku biografi, autobiografi, manajemen, buku anak, majalah luar negeri, dan ensiklopedia. Khusus ensiklopedia, Periplus memiliki koleksi ensiklopedia yang cukup banyak mengenai subyek terkini seperti olahraga, militer, budaya, otomotif, serta lainnya. Koleksi

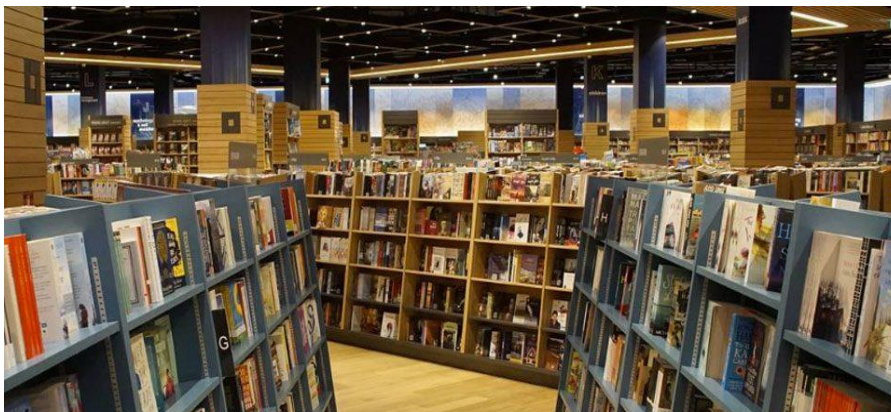


subyek yang dijual tidak terlalu banyak karena hanya menargetkan pembeli yang mencari buku-buku keluaran terbaru.

2.13.2 Kinokuniya



Gambar 2.45 Eksterior Kinokuniya
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.46 Display Toko buku Jepang Kinokuniya
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Kinokuniya menjadi rekomendasi yang paling baik untuk pengunjung tidak hanya mencari buku terbaru tapi juga menginginkan koleksi subyek yang banyak pula, serta mencari buku dalam cetakan bahasa Jepang. Keunikan toko Kinokuniya ada pada kekhasannya dalam menjual buku berbahasa Jepang. Toko ini sendiri memang berasal dari Jepang dan nampaknya sengaja masuk ke Indonesia untuk memuaskan kerinduan orang Jepang yang tinggal dan bekerja di sini akan adanya bacaan-bacaan dalam bahasa ibu mereka. Koleksi buku Jepangnya termasuk banyak dan terbagi dalam beberapa subyek, bahkan juga komik (*manga*). Jadi, penggemar komik Jepang bisa mencari buku aslinya di toko ini. Tentunya, koleksi terbitan dalam bahasa Jepang hanya sebagian kecil saja dari toko ini karena koleksi terbesar adalah dalam bahasa Inggris—novel, majalah luar negeri, biografi, ensiklopedi, kamus, komik, buku anak,



desain, fotografi, dan banyak lagi. Selain itu, toko ini tidak membatasi diri seperti Periplus karena ia menjual baik buku populer dan bacaan serius. Lantaran buku yang dijual beragam, Kinokuniya sendiri selalu menempati tempat yang luas di mal-mal eksklusif seperti Plaza Indonesia, Grand Indonesia, Plaza Senayan dan Pondok Indah Mal 2. Yang patut disukai dari tempat ini adalah Kinokuniya mengadakan acara-acara tematis setiap tahunnya, seperti, peringatan lingkungan hidup, hari anak, hari ibu, Imlek, Lebaran, dan Natal. Kinokuniya termasuk sering mengadakan promosi diskon buku, biasanya dalam rangka hari ulang tahun toko.

2.13.3 Aksara



Gambar 2.47 Eksterior Toko buku Aksara
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.48 Interior Toko buku Aksara
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)



Gambar 2.49 Display Toko buku Aksara
(Sumber : <https://www.google.co.id/>)

Aksara menjadi toko terbaik untuk yang mencari buku-buku bacaan serius dan benda-benda unik. Buku-buku bacaan di toko ini didominasi oleh bacaan serius dalam bidang ekonomi, manajemen, politik, sejarah, spiritualisme, biografi, sejarah, dan sastra. Yang terakhir menjadi andalan toko ini lantaran koleksi buku sastra yang banyak, menempati satu rak yang panjang, dimulai dari sastra klasik (Shakespeare, Melville, Hugo, D.H. Lawrence, Tolstoy) hingga kontemporer (Coelho, Marquez, Kafka, Kundera). Selain subyek tersebut, Aksara juga mengambil kekhususan dalam bidang desain dan arsitektur, seperti yang terlihat dari banyaknya koleksi buku bagi para profesional di bidang desain. Untuk kategori bacaan ringan, pengunjung mendapatkan pilihan seperti buku-buku anak, majalah luar negeri, dan, yang terbaru, novel grafis. Yang membuat tempat ini unik dari kedua tempat di atas adalah koleksi non-buku yang dijualnya—kamera Lomo, piringan hitam, musik (CD), DVD, dan kaus. Keistimewaan inilah yang membuat Aksara memiliki jati diri yang khas. Untuk musik, Aksara mengambil posisi dalam bidang musik Indie dan musik elektronik, sedangkan koleksi DVD-nya adalah film-film impor yang non-komersil. Kaus yang dijual di tempat ini juga termasuk pilihan unik lantaran sablon-nya kebanyakan tentang band-band legendaris, jadi bukan kaus pasaran. Bagi penggemar Lomografi, Aksara dalam pengetahuan saya menjadi satu-satunya tempat untuk mencari kamera dan filem bagi hobi mereka.



BAB III

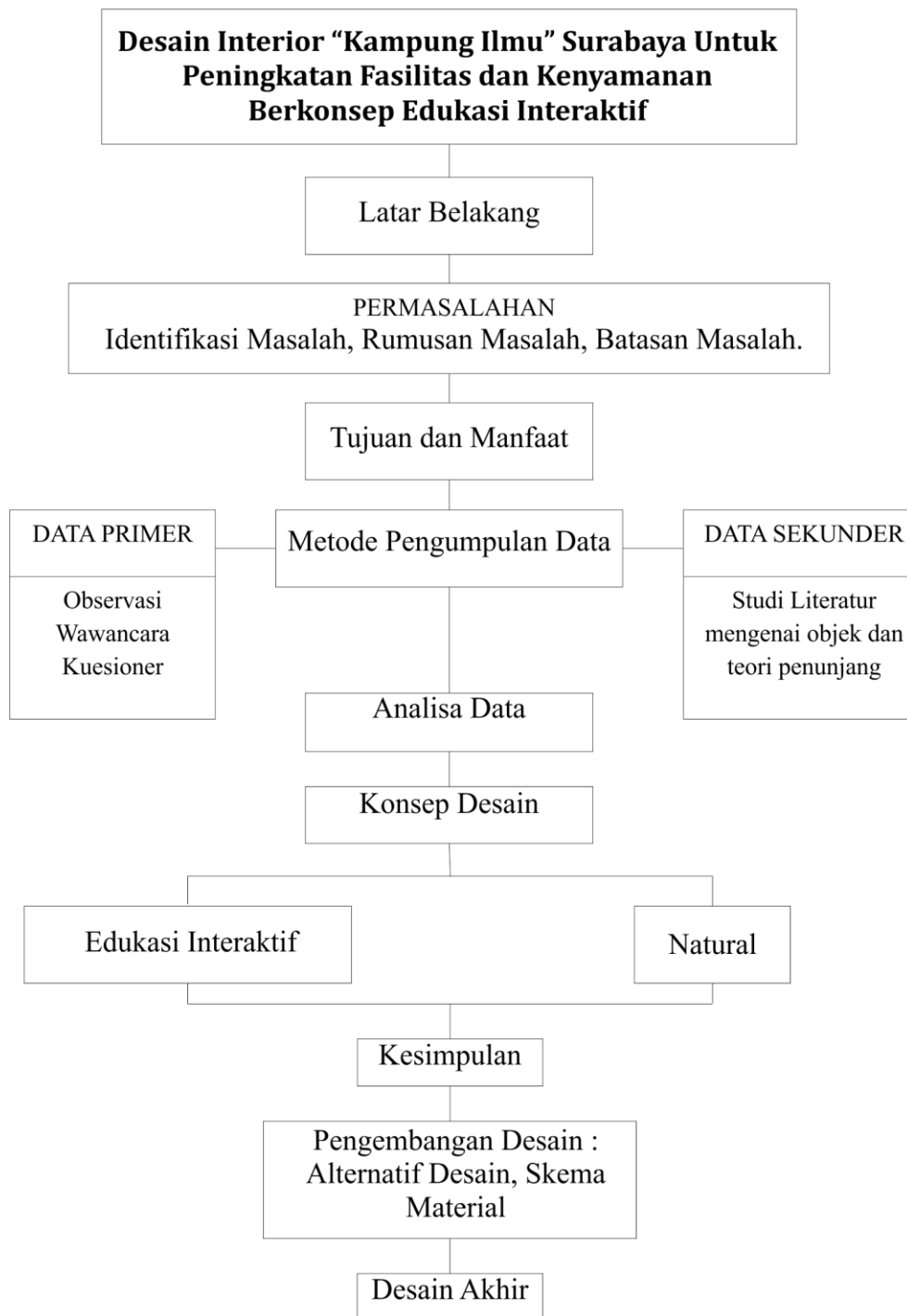
METODOLOGI

3.1. Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan sebuah penjabaran ide pemikiran dalam setiap proses dan alur yang telah dikonsepskan dalam mencapai sebuah tujuan awal. Dalam penjabaran sebuah konsep, diperlukan beberapa data yang diperlukan dalam menyusunnya agar dapat terperinci dan sesuai dengan tujuan awal dalam ide. Keseluruhan aktivitas yang dimulai dengan tahap pengumpulan data, analisa data dengan menguraikan permasalahan dan tujuan penelitian.

Metode yang digunakan dalam riset ini adalah metode penelitian kualitatif. Kriyantono (2006) bahwa “riset kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya.”. Penelitian kualitatif menekankan pada kedalaman data yang didapatkan oleh peneliti. Semakin dalam dan detail data yang didapatkan, maka semakin baik kualitas dari penelitian kualitatif ini. Berbeda dengan kuantitatif, objek dalam penelitian kualitatif umumnya berjumlah terbatas. Dalam penelitian ini, peneliti ikut serta dalam peristiwa/kondisi yang sedang diteliti. Untuk itu hasil dari penelitian ini memerlukan kedalaman analisis dari peneliti. Selain itu, hasil penelitian ini bersifat subjektif sehingga tidak dapat digeneralisasikan. Secara umum, penelitian kualitatif dilakukan dengan metode wawancara dan observasi. Melalui metode ini, peneliti akan menganalisis data yang didapatkan dari lapangan dengan detail. Peneliti tidak dapat meriset kondisi sosial yang diobservasi, karena seluruh realitas yang terjadi merupakan kesatuan yang terjadi secara alamiah. Hasil dari penelitian kualitatif juga dapat memunculkan teori atau konsep baru apabila hasil penelitiannya bertentangan dengan teori dan konsep yang sebelumnya dijadikan sebagai kajian dalam penelitian.

Metode desain yang digunakan untuk riset ini digambarkan melalui gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Metode desain
Sumber : Dokumentasi Penulis

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam riset ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk



mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006:72). Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang berkembang, proses yang sedang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi, atau tentang kecenderungan yang tengah berlangsung.

3.3. Instrumen Penelitian

Dalam mendapatkan data, dibutuhkan alat bantu berupa pedoman pedoman yang diajukan dalam pertanyaan, recorder, dan kamera digital. Pedoman-pedoman ini berupa poin-poin penting yang relevan dengan penelitian yang nantinya diajukan saat wawancara dengan narasumber. *Recorder* digunakan untuk merekam hasil wawancara dengan narasumber. Hasil rekaman kemudian ditranskripsikan melalui pencatatan sehingga memudahkan untuk mengolah dan menganalisis data. Kamera digital digunakan untuk mengambil gambar dan dokumentasi pada saat observasi di lapangan.

3.4. Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dibagi menjadi dua bagian yaitu data primer dan sekunder dengan penjelasan sebagai berikut :

3.4.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh peneliti secara langsung. Data primer didapat dengan melakukan pengamatan dan pendokumentasian. Data ini dibutuhkan agar peneliti dapat memahami permasalahan, isu dan kondisi lingkungan yang terjadi pada saat proses penelitian. Data primer dalam penelitian ini berupa data yang diperoleh dari responden melalui kuesioner, data hasil wawancara peneliti dengan narasumber, dan data hasil observasi seperti catatan-catatan maupun dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi dari seseorang dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan berdasarkan tujuan tertentu (Mulyana, 2001). Teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara tidak terstruktur/ wawancara bebas, yaitu peneliti tidak menggunakan pedoman



wawancara yang berisi pertanyaan yang akan diajukan secara spesifik, dan hanya memuat poin-poin penting masalah yang ingin digali dari responden. Wawancara dilakukan melalui tatap muka secara langsung dengan narasumber. Berikut narasumber dan poin-poin pertanyaan yang diajukan dalam wawancara:

1. Bapak Budi sebagai Ketua Paguyuban PKL Kampung Ilmu

Poin-poin penting yang digunakan dalam penggalian informasi pada wawancara antara lain:

- Sejarah berdirinya Toko buku Kampung Ilmu.
- Pengelolaan Toko buku Kampung Ilmu
- Sarana dan Prasarana
- Opini mengenai kondisi desain interior Kampung Ilmu saat ini dan keinginan maupun harapan mengenai desain Kampung Ilmu di masa mendatang.

2. Bapak Fauzan sebagai perwakilan penjual Kampung Ilmu

Poin-poin penting yang digunakan dalam penggalian informasi pada wawancara antara lain:

- Pengalaman pribadi sebagai penjual
- Keuntungan dan pendapatan adanya Toko buku Kampung Ilmu
- Produk yang dijual di stand milik pedagang
- Fasilitas yang disediakan
- Harapan dan keinginan untuk toko buku Kampung Ilmu

3. Bapak Wardani Musban sebagai pengelola Sanggar Tari Tradisional

Poin-poin penting yang digunakan dalam penggalian informasi pada wawancara antara lain:

- Pengelolaan Toko buku Kampung Ilmu
- Opini dan harapan mengenai kondisi desain interior Kampung Ilmu
- Sejarah berdirinya sanggar tari tradisional di Kampung Ilmu
- Sarana dan prasarana penunjang Sanggar Tari Tradisional
- Harapan dan keinginan untuk toko buku Kampung Ilmu



2. Observasi lapangan

Observasi yang dilakukan adalah pengamatan secara langsung di lokasi Jalan Semarang, Kota Surabaya, Jawa Timur untuk mengetahui kondisi objek studi yang sebenarnya sehingga dapat memperoleh gambaran tentang eksisting yang diperoleh dengan mendatangi sumber data. Data yang diperoleh antara lain:

- a. Mengetahui aktivitas yang terjadi di toko buku Kampung Ilmu
- b. Mengetahui kondisi lingkungan di dalam dan sekitar toko buku
- c. Pengaturan *layout* ruangan dan sirkulasi di toko buku Kampung Ilmu
- d. Suasana ruang yang dirasakan saat berada di toko buku Kampung Ilmu
- e. Mengetahui berbagai macam furnitur dan peralatan yang digunakan di toko buku Kampung Ilmu

3. Studi literatur

Literatur di ambil dari berbagai sumber, seperti: buku, *website*, kutipan berita dan sumber lain yang terpercaya dan dapat dipertanggungjawabkan atas argumentasinya. Adapun referensi pada studi literatur difokuskan pencarian kepada beberapa bahasan berikut ini, antara lain:

- a. Tinjauan tentang Toko buku Kampung Ilmu.
- b. Tinjauan tentang aktivitas dan perilaku penjual.
- c. Standar-standar perancangan sebuah Toko buku.
- d. Tinjauan tentang daya tarik masyarakat terhadap sesuatu yang baru.
- e. Tren-tren perkembangan desain interior toko buku terkini.
- f. Kajian tentang elemen pembentuk interior.

4. Kuesioner

Kuesioner dilakukan secara langsung kepada 60 responden, dengan target umur 16-24 tahun yang digolongkan ke dalam pengguna yang berstatus SMA hingga mahasiswa. Kuesioner digunakan untuk mengerti bagaimana opini atau pendapat responden mengenai toko buku serta pendapat mengenai interior dan pelayanan toko buku Kampung Ilmu. Kuisisioner berupa susunan pertanyaan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab.



Responden menjawab kuisioner dengan jawaban sebenarnya tanpa ada setting kondisi terlebih dahulu.

3.4.2 Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang diperoleh peneliti dari sumber yang sudah ada. Data sekunder didapat dari pihak yang tidak berkaitan langsung dan didapatkan dengan jalan pengumpulan data yang dirangkum dan dihimpun kemudian menjadi sumber perolehan data yang akan dianalisis. Data sekunder terdiri dari data berasal dari internal perusahaan dan data berasal dari pihak luar/non internal perusahaan. Data internal perusahaan ini berupa catatan atau dokumentasi perusahaan berupa struktur organisasi, *company profile*, publikasi pada media sosial Kampung Ilmu dan *job description* masing-masing unit bagian. Sedangkan data sekunder berasal dari luar perusahaan adalah data yang berupa beberapa rujukan yang diperoleh dari majalah, jurnal ilmiah, artikel, maupun literatur lainnya baik dalam bentuk media cetak maupun elektronik yang sesuai dengan konteks penelitian ini.

3.5. Pengolahan data

Pengolahan data adalah serangkaian kegiatan, pikiran dan bantuan tenaga atau suatu peralatan yang mengikuti serangkaian langkah, perumusan data tersebut, bentuk susunan, sifat atau isinya menjadi lebih berguna. Metode yang digunakan dalam pengolahan data adalah dengan cara menggunakan metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.

1. Metode deduktif merupakan metode mengolah dan menganalisa data yang bersifat umum, kemudian menganalisa kembali data-data tersebut menjadi bersifat lebih khusus yang sesuai dengan judul perancangan.
2. Metode komparatif merupakan metode menggabungkan data untuk melakukan perbandingan data-data yang ada. Metode yang digunakan adalah :
 - a. Mengumpulkan data secara keseluruhan.
 - b. Memilah berdasarkan tinjauan dan kepentingan riset.
 - c. Menentukan fasilitas yang akan menjadi obyek riset.
 - d. Membandingkan dan menyesuaikan data terhadap judul riset.



- e. Menentukan data-data yang sesuai dengan proses riset desain interior.

3.6. Analisa Data

Analisa data adalah serangkaian kegiatan, pikiran dan bantuan tenaga atau suatu peralatan yang mengikuti serangkaian langkah, perumusan data tersebut, bentuk susunan, sifat atau isinya menjadi lebih berguna. Metode yang digunakan dalam analisa data adalah dengan cara menggunakan metode induktif, yaitu dengan cara mengumpulkan semua data yang ada kemudian dianalisis berdasarkan literatur dan kemudian diambil kesimpulannya. Selain itu analisis data juga dapat menggunakan metode deduktif dan komparatif.

Setelah semua data penelitian didapatkan, selanjutnya adalah tahapan analisa data. Tahap ini dilakukan untuk mendapatkan hasil dari penelitian ini dengan menganalisa semua data yang telah didapatkan dari tahap pengumpulan data. Setelah data dianalisa, nantinya akan didapatkan hasil dari penelitian ini yakni berupa konsep desain yang sesuai dengan toko buku Kampung Ilmu Surabaya berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

3.6.1 Analisa Hasil Observasi

Hasil dari observasi penulis, akan di analisa lebih lanjut mengenai bagaimana kelebihan dan kekurangan dari toko buku Kampung Ilmu. Dari hasil observasi, penulis dapat mengetahui karakteristik dan segmen dari kantor toko buku tersebut. Data observasi yang akan di analisa, diantaranya :

- Denah Eksisting dan Bentuk bangunan (eksterior dan interior)
- Karakteristik pengunjung dan penjual
- Kebutuhan fasilitas pengunjung dan penjual

3.6.2 Analisa Hasil Wawancara

Dari wawancara yang didapat penulis dengan narasumber, akan dilakukan analisa pada fokus penelitian bagaimana perkembangan toko buku Kampung Ilmu

3.6.3 Analisa Hasil Kuisisioner

Setelah mendapatkan semua data hasil kuisisioner, maka data tersebut akan diolah dan di hitung berapa jumlah persentase yang di dapatkan. Untuk menghitung



persentase jawaban yang di dapatkan dari responden, penulis menggunakan hitungan berdasarkan rumus dari Hartono dalam Azizi (2002 : 37-38) yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P : Persentase

F : Frekuensi Jawaban Responden

N : Jumlah responden

Dari rumus diatas, N merupakan jumlah responden yang berjumlah 60 orang. Terdapat 20 pertanyaan yang diajukan kepada responden, terdiri dari 1 pertanyaan mengenai identitas responden, 10 pertanyaan mengenai toko buku umum, dan 9 pertanyaan mengenai kampung ilmu dan pendapat responden mengenai konsep yang akan diterapkan pada toko buku Kampung Ilmu.



BAB IV

PEMBAHASAN DAN KONSEP DESAIN

4.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data non fisik dibagi dalam dua tahapan, yaitu pengamatan terhadap kondisi objek desain, pembagian kuisioner kepada pengunjung, dan pembagian kuisioner kepada masyarakat umum. Berikut adalah tabel mengenai variabel permasalahan beserta metode dan data yang diterapkan :

Tabel 4.1: Tabel Variabel Permasalahan beserta metode dan data yang diterapkan

No.	Permasalahan	Metode Penelitian		
		Observasi	Interview	Kuesioner
1.	Denah eksisting seluruh ruangan, yang berhubungan dengan penataan layout	√ Melakukan pengukuran dan pengamatan secara langsung pada setiap ruang Kampung Ilmu		
2.	Struktur organisasi, hal ini mempengaruhi pengelolaan Kampung Ilmu		√ Melakukan interview mengenai pembagian jobdesk dan penanggung jawab setiap pekerjaan di Kampung Ilmu	
3.	Menentukan klasifikasi target konsumen			√ Melakukan pembagian kuesioner mengenai identitas dan perilaku konsumen



4.	Fasilitas yang tersedia di toko buku Kampung Ilmu	√ Melakukan pengamatan secara langsung mengenai fasilitas yang ada / tidak ada serta penilaian tingkat kelayakan fasilitas tersebut.	√ Melakukan interview kepada beberapa penjual buku mengenai fasilitas apa saja yang disediakan oleh Kampung Ilmu	
5.	Kebutuhan pengunjung ketika mengunjungi toko buku Kampung Ilmu		√ Melakukan interview kepada beberapa penjual buku mengenai kebutuhan apa saja yang diperlukan ketika berada di Kampung Ilmu	√ Melakukan penyebaran kuesioner kepada konsumen tentang kebutuhan yang diharapkan, dan kepada penjual mengenai kebutuhan yang mendukung penjualannya
6.	Desain interior yang seperti apa yang dapat meningkatkan daya tarik serta kenyamanan konsumen dan penjual selama berada di Toko buku Kampung Ilmu			√ Melakukan penyebaran kuesioner kepada konsumen dan penjual mengenai desain interior yang menarik dan sesuai untuk Toko buku
7.	Mengetahui tingkat kenyamanan konsumen dan			√ Melakukan penyebaran



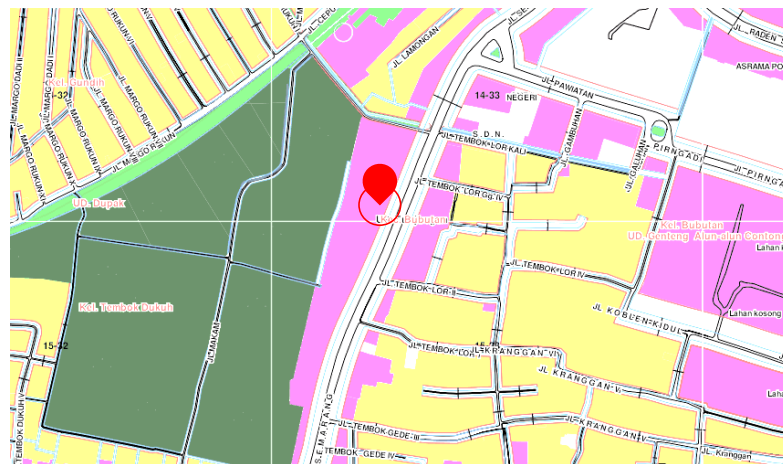
	penjual selama berada di Toko buku Kampung Ilmu			kuesioner kepada konsumen dan penjual mengenai hal-hal yang membuat nyaman pada saat berada di Toko buku
--	---	--	--	--

Sumber : Penulis, 2017

4.2 Analisa Data

4.2.1 Data Eksisting

Kampung Ilmu Berada di Jalan Semarang Nomor 55, Kota Surabaya, Kampung Ilmu berdiri di atas tanah seluas kurang lebih 6.000 meter persegi milik Dinas Pekerjaan Umum Pemerintah Kota Surabaya. Di kawasan ini terdapat kurang lebih 80 Stan penjual buku dari yang baru hingga yang bekas. Selain stan penjual buku, kawasan tersebut juga memiliki pendopo, aula, perpustakaan, dan juga cafe. Berikut ini merupakan denah lokasi toko buku Kampung Ilmu :



Gambar 4.1 Denah Lokasi toko buku Kampung Ilmu

Sumber : *petaperuntukan.surabaya.go.id*, 2017

Letak Kampung Ilmu berada di lokasi perdagangan di Surabaya Pusat. Sebagai kota metropolitan, Surabaya menjadi pusat kegiatan perekonomian di daerah Jawa Timur dan sekitarnya. Sebagian besar penduduknya bergerak dalam bidang jasa, industri, dan perdagangan sehingga jarang ditemukan lahan persawahan. (Jawa Timur



Dalam Angka 2007). Kampung Ilmu berada di Kecamatan Bubutan dimana kawasan tersebut menjadi sentra industri besar untuk wilayah Surabaya Pusat. Lokasi yang strategis akan membuat masyarakat mengetahui letak Kampung Ilmu. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik konsumen serta jumlah kunjungan. Selain itu dapat meningkatkan omset penjualan buku di Kampung Ilmu.

4.2.2 Data Observasi

a. Desain Interior Lantai 1 Toko Buku Kampung Ilmu

Pada lantai 1 terdapat toko buku, berjajar 28 toko di sisi barat Kampung Ilmu, berukuran 240 x 240 cm. Di toko-toko tersebut berjualan berbagai jenis buku mulai dari pengetahuan umum, novel, buku bacaan, dan buku penunjang lainnya. Setiap toko menjual berbagai jenis buku dan *mendisplay* buku-buku dagangannya sedemikian rupa agar terlihat oleh pengunjung. Rak-rak buku dipajang hingga memakan trotoar jalan yang dilewati pengunjung. Hal ini terjadi karena stan dipenuhi oleh buku-buku koleksi, sehingga pengunjung merasa kesulitan mencari sendiri buku yang diinginkan melainkan penjual yang akan mencarikan buku tersebut. Untuk itu para penjual kebanyakan hanya menutup buku-bukunya dengan plastik ketika hujan.



Gambar 4.2 Foto Eksisting Lantai 1 Toko Buku Kampung Ilmu
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017

b. Cafetaria

Kampung Ilmu dilengkapi cafetaria yang terletak ditengah area. Cafetaria berukuran 840 x 900 cm ini berbentuk seperti saung bambu dan beratap ilalang. Cafe

ini terlihat cukup nyaman dengan bangku kayu memanjang yang diduduki pengunjung yang beristirahat selepas mencari buku. Beberapa minuman ringan dan camilan dijual disini. Cafetaria juga dilengkapi wifi untuk pengunjung yang dapat diakses secara gratis.



Gambar 4.3 Fasilitas Cafetaria toko buku Kampung Ilmu
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017

c. Pendopo

Pendopo terletak bersebelahan dengan cafetaria. Berukuran 840 x 840 cm. Setiap akhir pekan digunakan sebagai tempat berlatih tari tradisional milik Padepokan Seni Budaya Kampung Ilmu. Pendopo juga sering digunakan untuk workshop, pelatihan, dan acara komunitas lain dari luar daerah.



Gambar 4.4 Fasilitas Cafetaria toko buku Kampung Ilmu
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017

d. Desain Interior Lantai 2 Kampung Ilmu

Di lantai 2 Kampung Ilmu terdapat dua ruangan, yang berfungsi sebagai Perpustakaan dan Ruang Serbaguna. Perpustakaan berukuran 615 x 2985 cm ini telah menjadi ruang kosong yang tak terpakai akibat kerusakan bangunan. Kerusakan tersebut sudah terjadi cukup lama sehingga menyebabkan koleksi buku-buku menjadi



rusak dan tidak terawat. Hal ini mengakibatkan ruangan ini menjadi kosong sehingga sering digunakan sebagai arena sepak bola anak-anak sekitar Kampung Ilmu.



Gambar 4.4 Foto Eksisting Lantai 2 Kampung Ilmu
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017

e. Sanggar Komunitas Tari

Kampung Ilmu memiliki sanggar tari bernama Padepokan Seni Budaya Kampung Ilmu. Berukuran 530 x 630 cm. Padepokan ini jarang digunakan untuk tempat berlatih karena areanya yang sempit. Sehingga Sanggar ini hanya digunakan sebagai tempat penyimpanan barang-barang keperluan tari. Selain itu, ruangnya terbuka tanpa adanya penutup. Hanya memiliki meja dan satu kursi, sekatnya berbahan multiplek yang membatasi mushola dengan penjual makanan disebelah kanannya.



Gambar 4.4 Foto Eksisting Lantai 2 Kampung Ilmu
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017

f. Mushola dan Toilet

Kampung Ilmu juga menyediakan fasilitas berupa mushola dan toilet. Perawatan setiap fasilitas umum dilakukan secara sukarela dari setiap penjual yang ada dengan penarikan biaya retribusi setiap bulan untuk keperluan biaya perawatan.



Gambar 4.4 Foto Eksisting Lantai 2 Kampung Ilmu
Sumber : Dokumentasi Penulis, 2017

4.2.3 Karakteristik Pengunjung

- Target : SMA, Mahasiswa
- Usia : Remaja, rentang usia 16-24 tahun
- Gender : Pria dan Wanita
- Strata sosial : *Universal* segala kelas. Melayani konsumen baik pada strata menengah ke atas ataupun menengah kebawah

4.2.4 Analisa Aktivitas

Tabel 4.2 Tabel Aktivitas Umum Pengunjung

Aktivitas	Kebutuhan Area	Fasilitas Furnitur	Kebutuhan Lain	Waktu
Pengunjung Datang	Area Parkir			07.00 – 18.00
Menuju Toko Buku	Area Toko Buku	- Rak Display - Kursi		07.00 – 18.00
Menuju Cafeteria	- Area Santai - Area Diskusi - Area Makan	- Meja - Kursi - Sofa	- Tempat Sampah - Majalah / Koran - Wifi	07.00 – 18.00
Sholat Dhuhur, Ashar	Mushola	- Storage - Karpet	- Alat sholat - Kipas angin	11.30 – 14.00 14.30 – 16.00
Bersantai	- Area Duduk - Area Santai - Area Diskusi	- Bangku - Meja - Sofa	- TV - Speaker - Wifi	07.00 – 18.00

Sumber : Penulis, 2017



Tabel 4.3 Tabel Aktifitas Khusus Pengunjung

Aktivitas	Kebutuhan Area	Fasilitas / Furnitur	Kebutuhan Lain	Waktu
Menuju Sanggar Komunitas Tari	<ul style="list-style-type: none"> - Area Latihan Tari - Area Ganti - Area Make Up 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja - Kursi - Storage 	<ul style="list-style-type: none"> - Alat Tulis - Tempat Sampah - Lampu - Komputer / Laptop - Speaker - Wifi 	09.00 – 15.00
Seminar atau workshop acara komunitas dari instansi luar	<ul style="list-style-type: none"> - Area open space - Ruang sesuai kebutuhan 	<ul style="list-style-type: none"> - Meja - Kursi - Storage - Karpet 	<ul style="list-style-type: none"> - LCD proyektor - Speaker - Laptop 	09.00 – 15.00

Sumber : Penulis, 2017

Tabel 4.4 Tabel Aktifitas Umum Penjual Buku

Aktivitas	Kebutuhan Area	Fasilitas / Furnitur	Kebutuhan Lain	Waktu
Berjaga Toko	Stan toko	<ul style="list-style-type: none"> - Meja kasir - Kursi - Storage 	<ul style="list-style-type: none"> - kipas angin - TV - Alat tulis - Tempat sampah 	07.00 – 18.00
Membersihkan Toko	Area Penyimpanan	<ul style="list-style-type: none"> - Storage 	<ul style="list-style-type: none"> - tempat sampah - alat kebersihan 	07.00 – 09.00 16.00 – 18.00
Istirahat, sholat	Area Makan (Cafeteria) Mushola	<ul style="list-style-type: none"> - meja - kursi - storage 	<ul style="list-style-type: none"> - alat makan dan minum - alat sholat 	12.00 – 13.00 15.00 – 16.00

Sumber : Penulis, 2017

Tabel 4.5 Tabel Aktifitas Khusus Penjual Buku

Aktivitas	Kebutuhan Area	Fasilitas / Furnitur	Kebutuhan Lain	Waktu
Menerima Kiriman Buku	Stan Toko Pendopo		<ul style="list-style-type: none"> - Alat Pengangkut - Alat Tulis 	Fleksibel tergantung pengiriman

Sumber : Penulis, 2017



4.2.5 Analisa Kebutuhan Ruang

Setelah mengetahui bagaimana dan apa saja aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung maupun penjual, Penulis dapat mengetahui kebutuhan ruang yang perlu ditambahkan sebagai fasilitas baru di Kampung Ilmu Surabaya serta kebutuhan furnitur yang digunakan. Fasilitas yang ditambahkan berupa ruang baca yang dapat difungsikan juga sebagai ruang workshop dan ruang diskusi bagi pengunjung. Ruang dengan berbagai interaksi tersebut dapat menunjang kebutuhan aktivitas pengunjung dan memaksimalkan fasilitas pada toko buku Kampung Ilmu. Berikut ini adalah data kebutuhan ruang serta kebutuhan furnitur yang diperlukan pada konsep desain interior Kampung Ilmu.

Tabel 4.6 Tabel Analisa Kebutuhan Ruang

No.	Ruang dan Aktivitas Ruang	Penggunaan				
		Furnitur	Jumlah	Dimensi	Sirkulasi	Total
1.	Parkir	Kursi	1	45 x 45	1 : 3	135 x 135
		Meja	1	60 x 60	1 : 3	180 x 180
2.	Toko Buku	Rak Display	1	150 x 200	1 : 2	300 x 400
		Meja	1	100 x 75	1 : 2	200 x 150
		Kursi	1	45 x 45	1 : 2	90 x 90
3.	Cafetaria	Meja Makan	4	Ø 120	1 : 2	240 x 240
		Meja kecil	4	70 x 70	1 : 3	210 x 210
		Meja Sofa	3	Ø 70	1 : 2	140 x 140
		Kursi Makan	16	Ø 50	1 : 3	150 x 150
		Kursi kecil	4	Ø 45	1 : 2	90 x 90
		Triple Sofa	3	170 x 80	1 : 2	340 x 160
4.	Area Baca	Single Sofa	14	50 x 55	1 : 2	100 x 110
		Kursi	14	50 x 50	1 : 3	150 x 150
		Meja	4	Ø 72	1 : 3	216 x 216
		Kursi kecil	8	45 x 45	1 : 3	135 x 135
		Meja panjang	4	36 x 350	1 : 2	72 x 1050
		Meja kecil	1	36 x 210	1 : 2	72 x 420
		Storage	5	40 x 40	1 : 2	80 x 80
		Rak Display	1	60 x 390	1 : 2	120 x 780
5.	Sanggar Komunitas	Bangku	2	530 x 210	1 : 1	530 x 210
		Sofa	2	160 x 67	1 : 1	160 x 67
		Storage	1	190 x 35	1 : 2	380 x 70
6.	Mushola	Meja	1	60 x 100	1 : 3	180 x 300
		Storage	1	190 x 35	1 : 2	380 x 70
7.	Toilet	Storage	3	50 x 50	1 : 3	150 x 150

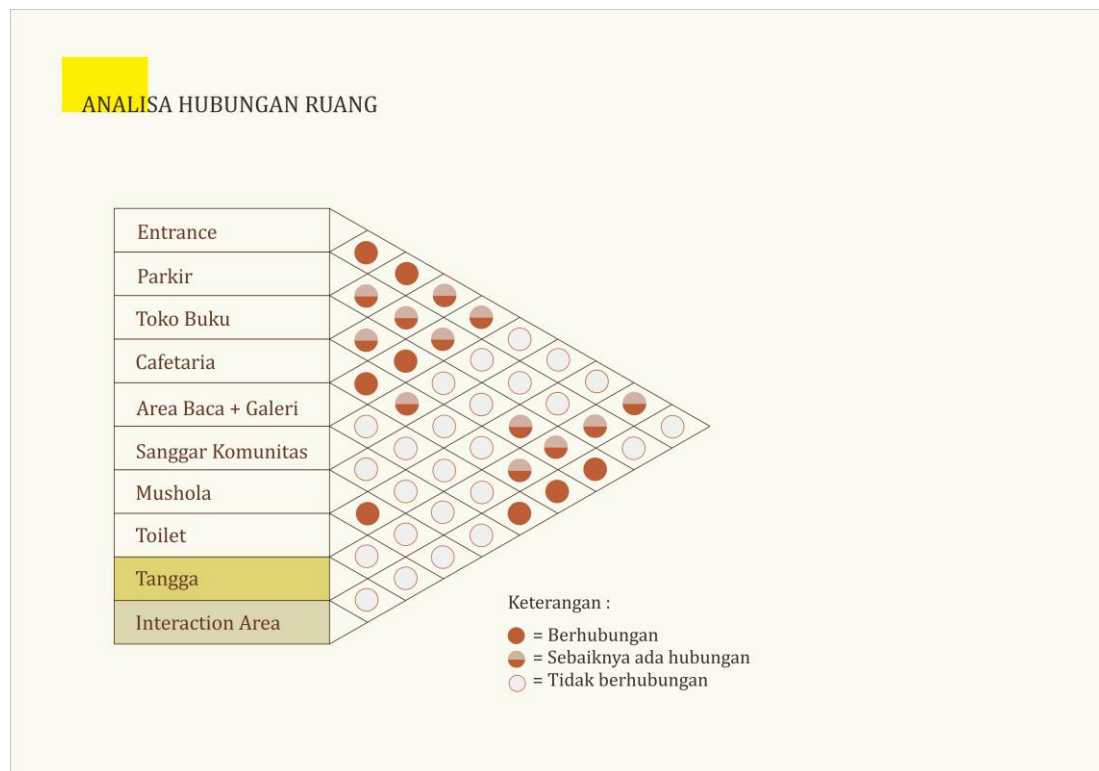
Sumber : Penulis, 2017



4.2.6 Analisa Alur dan Sirkulasi

Dalam menganalisa alur dan sirkulasi berdasarkan pada aktivitas pengunjung yang mendatangi Kampung Ilmu. Agar alur dan sirkulasi toko buku menjadi baik, memerlukan zoning area yang jelas dan teratur. Berdasarkan aktifitas-aktifitas yang ada dan meninjau standart hubungan ruang pada pertokoan khususnya display didapatkan analisa hubungan ruang pada **Tabel 4.6** Kemudian dalam melakukan pembagian ruangan yang disesuaikan dengan kelompok tingkat privasi pengunjung dan penjual akan membuat sebuah ruangan memiliki keamanan dan kenyamanan ruang itu sendiri.

Bagan 4.1 Matriks Hubungan Ruang



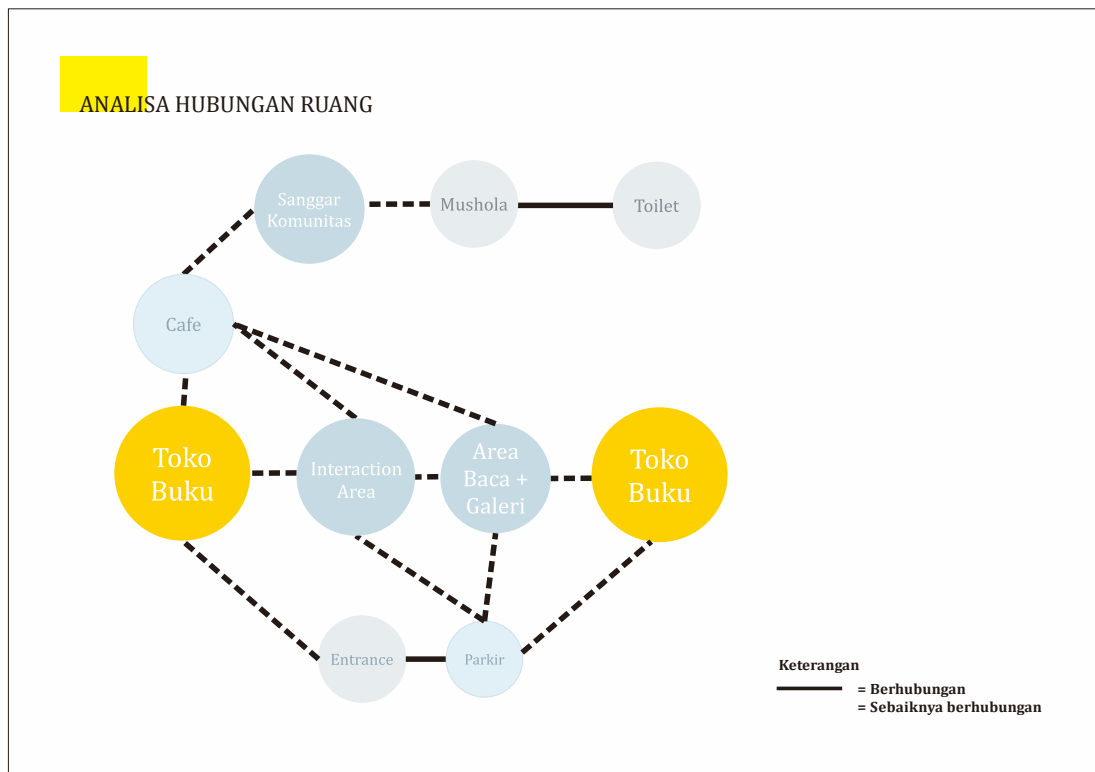
Sumber : Penulis, 2017

Dari **Bagan 4.1** mengenai Matriks hubungan ruang, didapatkan hasil bahwa toko buku dapat dijangkau oleh pengunjung, baik dari *entrance*, *parking area*, *cafetaria*, maupun *area baca dan galeri*. Selain itu, *cafetaria* dapat dijangkau oleh pengunjung, baik dari *entrance*, *parking area*, *toko buku*, *area baca dan galeri*, serta *sanggar komunitas*. *Sanggar komunitas* dapat dijangkau oleh pengunjung baik dari *cafetaria*, *entrance*, dan *parking area*. Dari ketiga zona tersebut, dibutuhkan kedekatan ruang

berupa cafetaria, toko buku, interaction area, dan area baca serta galeri yang dapat diakses secara mudah oleh pengunjung.

Berikut ini pada **Bagan 4.2** merupakan Buble Diagram atau interaksi antar ruang sesuai dengan hubungan antar ruangnya serta tingkat privasi sebuah ruangan:

Bagan 4.2 Bubble Diagram



Sumber : Penulis, 2017

4.2.7 Data Hasil Interview / Wawancara

Wawancara dilakukan pada beberapa narasumber diantaranya Bapak Budi sebagai Ketua Paguyuban PKL Kampung Ilmu, Bapak Wardani Musban sebagai Pengelola Sanggar Tari, dan Bapak Fauzan sebagai salah satu perwakilan penjual toko buku Kampung Ilmu. Berikut pertanyaan dan jawaban pada saat melakukan wawancara.

- a. Bapak Budi sebagai Ketua Paguyuban PKL Kampung Ilmu
 1. Bagaimana sejarah berdirinya Toko buku Kampung Ilmu?

Kampung ilmu sudah ada sejak 2008, bulan April tanggal 9. Kita harus digusur pada waktu itu, Cuma kami meminta kepada Pemerintah Kota untuk diberikan



tempat. Jarak antara tempat kita berjualan yang dulu dengan sekarang itu sekitar 200 meter. Tempat ini dulu tempat pembuangan sampah yang tidak terpakai selama 1 tahun.

2. Bagaimana pengelolaan Toko buku Kampung Ilmu saat ini?

Banyak fasilitas yang sudah mulai rusak. Jadi kalau masalah itu sudah kami komunikasikan bahkan Kepala Dinas juga sering kesini, Bapak Walikota juga sering kesini, jadi sudah kita sampaikan. Jadi sampai hari ini masih belum ada tindakan perbaikan fasilitas Kampung Ilmu yang rusak.

3. Bagaimana sarana dan prasarana yang disediakan toko buku Kampung Ilmu?

Sarana prasarana ini disediakan oleh Pemerintah yang diberikan kepada kami untuk berjualan. Setiap bulan kami memberikan retribusi kepada para penjual untuk biaya perawatan fasilitas Kampung Ilmu. Sekarang juga ada ruangan di lantai 2 yang akhirnya tidak terpakai karena biaya perawatannya mahal karena anggaran yang cukup besar, sehingga saat ini masih kami komunikasikan kepada Pemerintah.

4. Permasalahan apa yang sering dialami oleh konsumen toko buku Kampung Ilmu?

Mungkin kalau dari segi fasilitas tidak masalah ya, kalau permasalahannya biasanya koleksi buku yang dicari oleh pembeli itu tidak ada, koleksi buku yang kami punya kadang tidak sesuai dengan buku yang dicari.

5. Opini mengenai kondisi desain interior Kampung Ilmu saat ini dan keinginan maupun harapan mengenai desain Kampung Ilmu di masa mendatang.

Ya harapannya Kampung Ilmu jadi lebih baik lagi. Fasilitasnya dipenuhi. Supaya banyak masyarakat yang datang kesini. Lebih banyak lagi penghijauan di area kampung ilmu.

b. Bapak Fauzan sebagai perwakilan penjual Kampung Ilmu

1. Bagaimana pengalaman pribadi sebagai penjual selama ini?

Saya disini sudah 4 tahun. Kampung Ilmu sudah ada mungkin sekitar 7 tahun. Dulu beda sekali perubahannya dengan sekarang. Jalanannya, fasilitasnya sudah diperbarui sama pemerintah, sudah rapi. Sekarang alhamdulillah ada



peningkatan. Sekarang semua orang lebih mengenal Kampung Ilmu. Dulu masih sepi. Orang sudah lebih mengenal itu dari kegiatan yang diselenggarakan Kampung Ilmu yaitu kegiatan-kegiatan sosial.

2. Bagaimana keuntungan dan pendapatan selama berjualan di Toko buku Kampung Ilmu?

Sekarang pendapatan jadi lumayan, buat kebutuhan sehari-hari bisa. Dulu sebelum dipindah masih sepi.

3. Bagaimana produk yang dijual di stand milik pedagang?

Buku-buku kami cari sendiri, biasanya kami cari jika banyak pengunjung yang mencari buku tersebut. Selain itu kami juga dapat kiriman langsung dari agen penerbit buku, mereka yang kirim kesini langsung. Jadi kita jual buku tua yang sudah susah di cari, dan juga buku baru dari percetakan.

4. Konsumen seperti apa saja yang mengunjungi toko buku Kampung Ilmu?

Ya biasanya mahasiswa cari buku referensi buat tugasnya, anak-anak sekolah juga. Kebanyakan mereka cari buku yang sudah tau penerbitnya siapa jadi kita sebagai penjual yang mencarikan bukunya. Selain itu mahasiswa banyak mencari buku dengan harga yang lebih murah.

5. Apa saja fasilitas yang disediakan toko buku Kampung Ilmu?

Sekarang sudah enak, ada cafenya, ada pendoponya, buat latihan menari anak-anak, buat duduk-duduk santai pembeli. Dulu sempat dibangun kolam renang dibelakang, tapi seiring berjalannya waktu jadi kotor karena kurang perawatan, jarang ada yang mau berenang disana. Jadinya sekarang nganggur kolamnya.

6. Bagaimana aktivitas dan sistem kerja di toko buku Kampung Ilmu?

Aktivitasnya ya setiap hari kita buka toko pagi jam 7, berjualan seperti biasa. Setiap bulan itu ada biaya retribusi untuk pengelolaan Kampung Ilmu.

7. Harapan dan keinginan untuk toko buku Kampung Ilmu

Ya harapannya banyak orang jadi lebih tau Kampung Ilmu, supaya menaikkan pendapatan penjual.

- c. Bapak Wardani Musban sebagai pengelola Sanggar Tari Tradisional



1. Bagaimana pengelolaan Toko buku Kampung Ilmu?

Masyarakat yang difasilitasi oleh Kampung Ilmu seperti ini diharapkan masyarakat bisa hadir dan berkumpul bersama walaupun sekedar untuk istirahat, untuk memberikan pelatihan tari bagi anaknya. Sehingga kalau dihitung secara keseluruhan, pada kesungguhannya kita ini dapat hidup bersama, berdampingan, dan harmoni.

2. Bagaimana sejarah berdirinya sanggar tari tradisional di Kampung Ilmu?

Kampung Ilmu ini milik Pemerintah Kota Surabaya. Dulunya lahan ini milik Dinas Pekerjaan Umum kemudian digunakan pemerintah sebagai tempat relokasi para penjual buku yang ada di Jalan Semarang. Kalau kelas menari ini dikelola oleh Padepokan Seni Budaya Kampung Ilmu atau disebut Pendaki. Dengan Pendaki ini orang sekitar kami dapat mengikuti kegiatan disini terutama anak-anak.

3. Apa saja sarana dan prasarana penunjang Sanggar Tari Tradisional?

Ya biasanya kami latihan dengan anak-anak di pendopo, kami menyediakan sound system sebagai penunjangnya. Sebenarnya tempatnya ada di belakang, tapi karena tidak memungkinkan untuk dibuat latihan tari, akhirnya kami menggunakan pendopo untuk latihan.

4. Apa harapan dan keinginan untuk toko buku Kampung Ilmu kedepannya?

Ya harapannya fasilitas-fasilitas yang sudah ada ini dipertahankan, kalau perlu ditambah. Karena dengan berkumpulnya berbagai kegiatan yang bermacam-macam seperti ini akan muncul rasa kebersamaan antar manusia.

4.2.8 Data Hasil Kuesioner

Kuesioner dilakukan secara langsung kepada 60 responden, dengan target umur 16-24 tahun. Penulis memilih rentang usia tersebut karena mayoritas pengunjung yang datang berstatus sebagai remaja SMA dan mahasiswa. Penulis melakukan dua tahap penyebaran kuesioner, yang pertama dengan pertanyaan-pertanyaan mengenai bagaimana opini atau pendapat responden mengenai toko buku serta pendapat mengenai interior dan pelayanan toko buku Kampung Ilmu.

A. Pertanyaan Kuisisioner



Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan bertujuan untuk mendapatkan hal-hal apa saja yang dirasakan konsumen selama berkunjung atau berada dalam toko buku pada umumnya. Dari pertanyaan kuisioner juga akan diketahui konsep desain apa yang sesuai untuk toko buku Kampung Ilmu agar menjadi daya tarik seperti toko buku pada umumnya. Berikut ini pembahasan mengenai 20 butir pertanyaan bagaimana opini responden mengenai interior sebuah toko buku Kampung Ilmu :

1. Berapakah Usia Anda?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui berapa usia responden

2. Apa yang anda lakukan ketika akhir pekan?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui apa yang biasanya responden lakukan untuk menghabiskan akhir pekannya. Apakah dirumah saja, ke toko buku, ke mall, atau ke tempat hiburan lain yang mereka gemari. Jawaban yang banyak diberikan oleh responden dapat menjadi acuan tempat apa yang menjadi daya tarik atau yang sedang disenangi saat ini.

3. Apa tujuan anda jika pergi ke toko buku?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui tujuan apa responden ketika mengunjungi toko buku, mengetahui apa saja aktivitas yang dilakukan ketika berada disana.

4. Jika tujuan anda adalah membeli sesuatu di toko buku, apa yang anda beli?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui kebutuhan responden mengenai buku apa saja yang dibeli. Hal ini nantinya dapat dijadikan acuan analisa kebutuhan responden ketika mengunjungi toko buku

5. Bersama siapa biasanya anda mengunjungi toko buku?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui dengan siapa responden mengunjungi toko buku, sehingga hal ini dapat dijadikan acuan untuk membuat kebutuhan ruang sesuai hasil terbanyak dari jawaban responden

6. Pernahkah anda mendatangi toko buku yang menarik? Jika iya, dimanakah?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui toko buku apa yang responden pernah datangi dan dimana lokasi toko buku yang dinilai menarik oleh responden. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan studi pembanding dan kompetitor toko buku.

7. Apa yang membuat anda merasa tertarik dan nyaman berada disana?



Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang responden temui ketika mengunjungi toko buku yang dinilai menarik. Sehingga jawaban tersebut dapat dijadikan bahan untuk penerapan toko buku yang digemari oleh responden saat ini.

8. Kegiatan apa yang membuat anda merasa nyaman dan senang ketika berada di toko buku atau fasilitas literasi?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang paling banyak digemari oleh responden. Jawaban terbanyak akan dijadikan analisa untuk kebutuhan ruang yang dibutuhkan pengunjung Kampung Ilmu.

9. Kegiatan apa yang membuat anda merasa cepat dalam mendapatkan informasi tertentu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui kegiatan apa saja yang membuat responden cepat menerima informasi. Jawaban terbanyak akan dijadikan analisa untuk kebutuhan ruang yang dibutuhkan pengunjung Kampung Ilmu.

10. Nuansa apa yang anda harapkan ketika datang ke toko buku?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui nuansa yang menjadi selera responden. Jawaban yang terbanyak akan dijadikan bahan analisa untuk penerapan desain interior toko buku Kampung Ilmu.

11. Hal apa yang paling anda perhatikan dalam sebuah toko buku?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui apa saja yang diperhatikan pengunjung dalam sebuah toko buku. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan studi apa saja yang menjadi perhatian pengunjung ketika mengunjungi sebuah toko buku.

12. Menurut anda, pentingkah desain interior yang terencana dengan baik untuk toko buku?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui seberapa penting sebuah desain interior untuk toko buku menurut pandangan responden.

13. Bagaimana penilaian anda ketika pertama kali mengunjungi toko buku Kampung Ilmu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui kesan pertama yang dirasakan ketika pertama kali mengunjungi toko buku Kampung Ilmu.

14. Hal apa yang membuat anda merasa nyaman saat berada di toko buku Kampung Ilmu?



Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang membuat responden nyaman saat berada di toko buku Kampung Ilmu. Hal ini dapat menjadi bahan analisa untuk penerapan desain interior toko buku Kampung Ilmu.

15. Hal apa yang membuat anda tidak nyaman saat berada di toko buku Kampung Ilmu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui hal-hal apa saja yang membuat responden tidak nyaman saat berada di toko buku Kampung Ilmu.

16. Menurut pendapat anda, fasilitas apa yang sebaiknya ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui fasilitas apa yang dirasa kurang dan apa saja yang ingin ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu.

17. Menurut pendapat anda, gaya apa yang paling sesuai untuk ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui gaya yang ingin ditampilkan sesuai dengan selera responden yang sesuai dengan toko buku Kampung Ilmu.

18. Menurut pendapat anda, warna apa yang paling sesuai untuk ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui warna yang ingin ditampilkan sesuai dengan selera responden yang sesuai dengan toko buku Kampung Ilmu.

19. Menurut pendapat anda, nuansa seperti apa yang ingin ditonjolkan di toko buku Kampung Ilmu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui nuansa pada toko buku Kampung Ilmu yang menjadi selera responden. Jawaban yang terbanyak akan dijadikan bahan analisa untuk penerapan desain interior toko buku Kampung Ilmu.

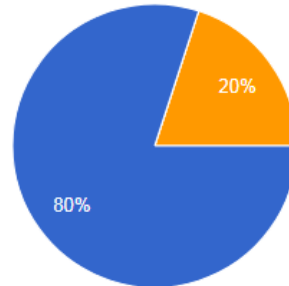
20. Informasi baru apa yang ingin didapat ketika berada di Kampung Ilmu?

Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui informasi apa yang ingin didapatkan pengunjung ketika mengunjungi toko buku Kampung Ilmu yang menjadi selera responden. Jawaban yang terbanyak akan dijadikan bahan analisa untuk penerapan desain interior toko buku Kampung Ilmu.



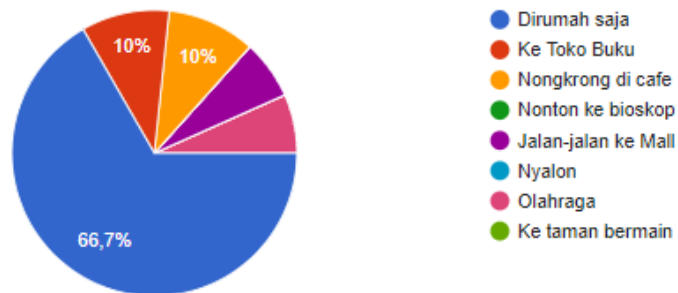
B. Hasil Kuisisioner

1. Segmentasi Usia



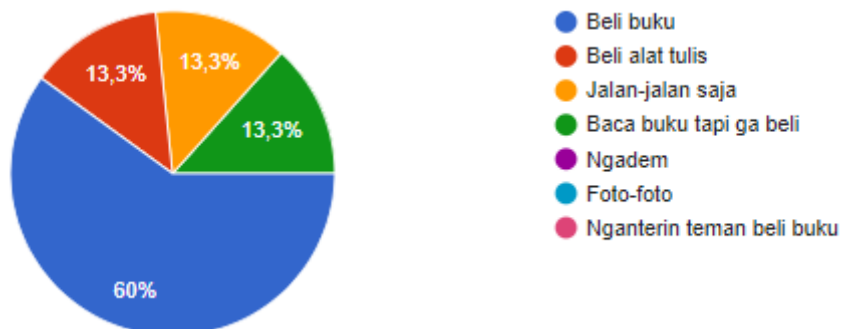
16-18 th	48	80%
19-24 th	12	20%

2. Kegiatan Akhir Pekan



Dirumah saja	40	66,7 %
Ke toko buku	6	10 %
Ke Cafe	6	10 %
Ke Mall	4	6,7 %
Olahraga	4	6,7 %

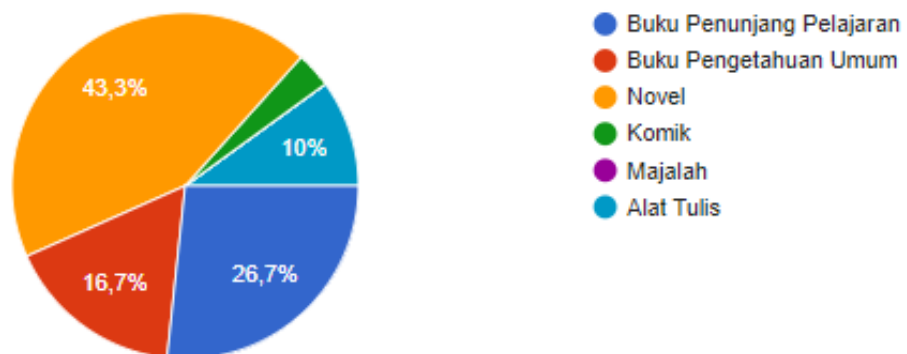
3. Tujuan ke Toko Buku





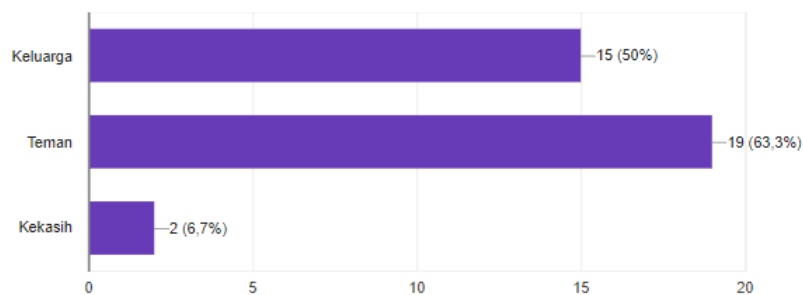
Beli buku	36	60 %
Beli Alat Tulis	8	13,3 %
Jalan-jalan	8	13,3 %
Baca saja	8	13,3 %

4. Buku Yang Biasanya Dibeli di Toko Buku



Novel	26	43,3 %
Pengetahuan umum	10	16,7 %
Penunjang Pelajaran	16	26,7 %
Alat Tulis	6	10 %
Komik	2	3,3 %

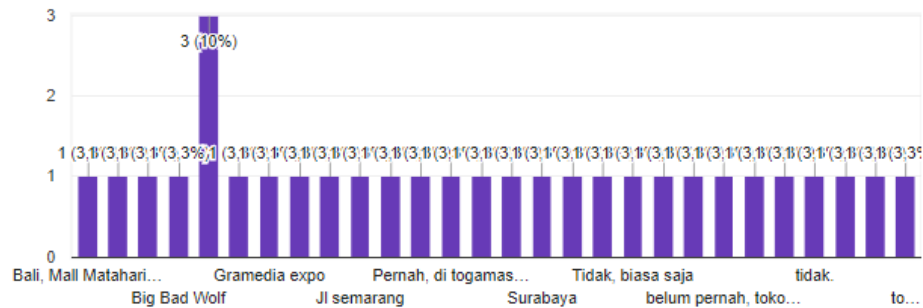
5. Siapa Yang Menemani Ke Toko Buku



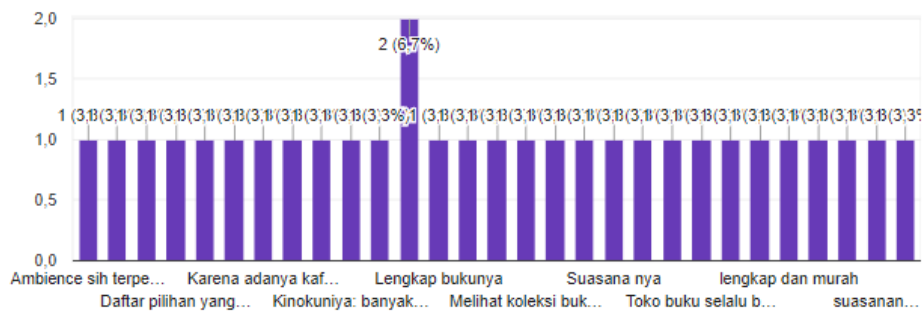
Keluarga	30	50 %
Teman	26	43,3 %
Kekasih	4	6,7 %



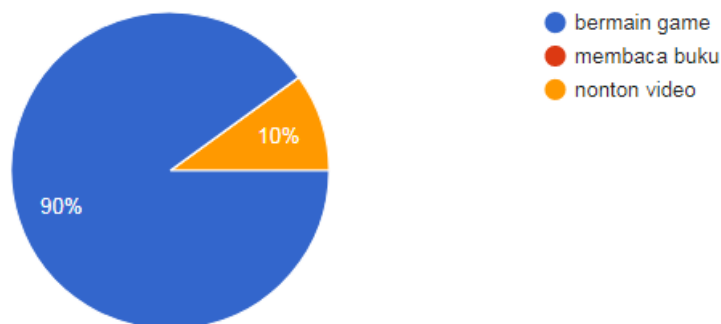
6. Toko Buku Lain Yang Menarik



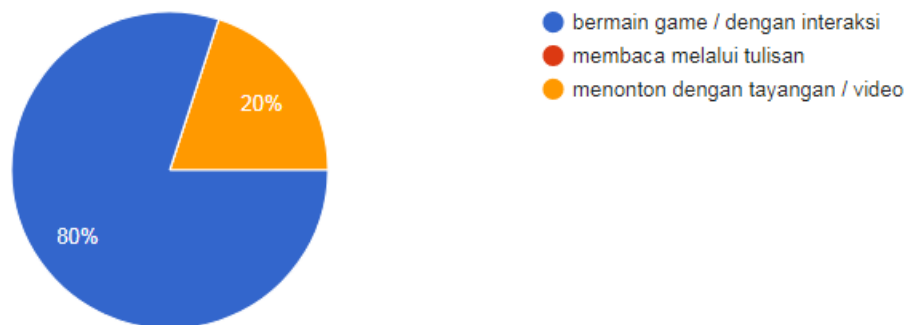
7. Hal Yang Membuat Toko Buku Tersebut Menarik



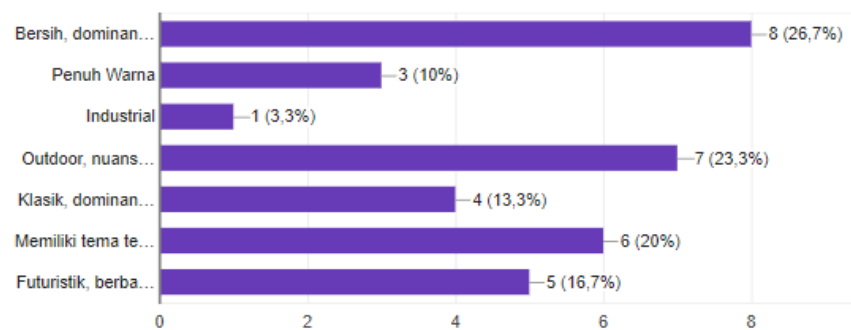
8. Kegiatan yang membuat senang dan nyaman



9. Kegiatan yang membuat cepat menerima informasi

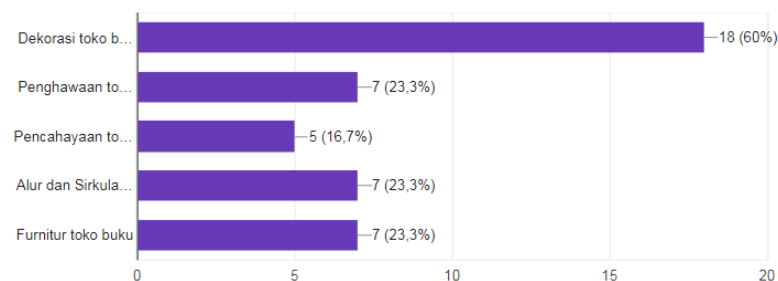


10. Nuansa yang diharapkan Dalam Toko Buku



Bersih	16	26,7 %
Outdoor	14	23,3 %
Tema	12	16,7 %

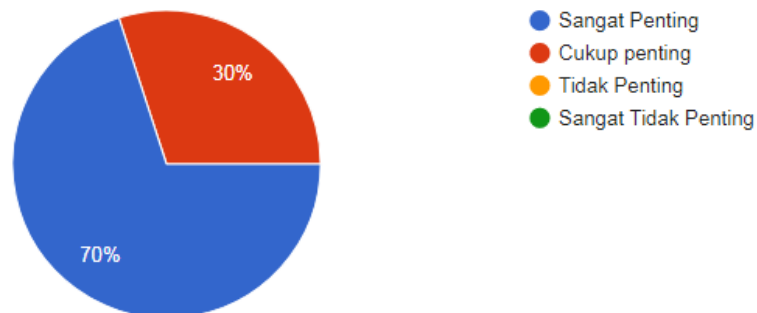
11. Hal yang paling diperhatikan dalam toko buku



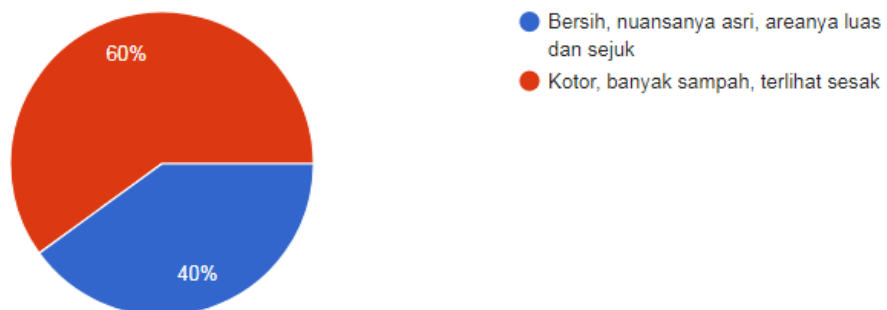


Dekorasi	36	60 %
Penghawaan	14	23,3 %
Pencahayaan	10	16,7 %
Alur sirkulasi	14	23,3 %
Furnitur	14	23,3 %

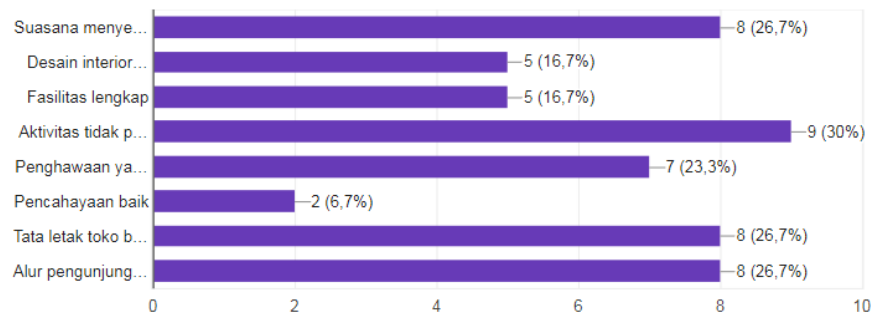
12. Penting tidaknya desain interior untuk toko buku



13. Penilaian ketika pertama kali mengunjungi toko buku

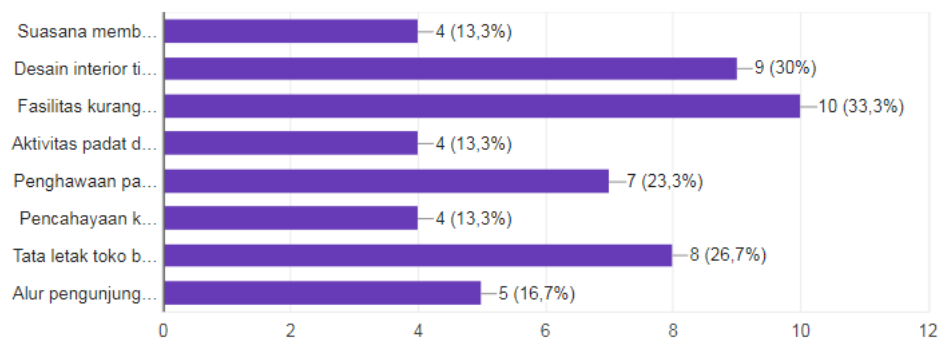


14. Hal yang membuat nyaman saat berada di toko buku Kampung Ilmu
(multiple choice)



Suasana menyenangkan	16	27 %
Desain interior menarik	10	17 %
Fasilitas lengkap	10	17 %
Aktivitas tidak padat	18	30 %
Penghawaan sejuk	14	23 %
Pencahayaan baik	4	7 %
Tata letak toko tidak rumit	16	27 %
Alur pengunjung jelas	16	27 %

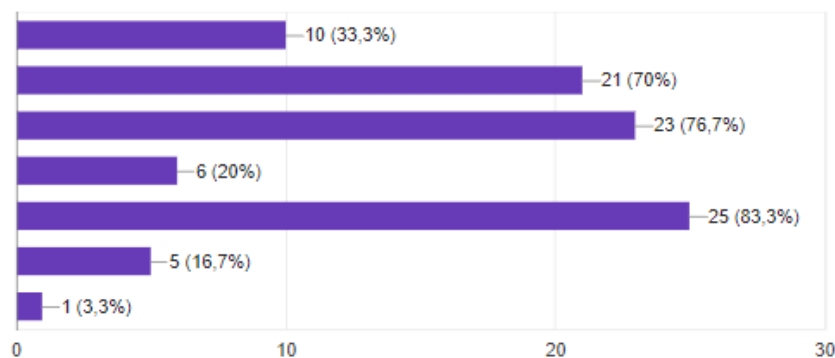
15. Hal yang membuat tidak nyaman saat berada di toko buku Kampung Ilmu
(multiple choice)





Suasana membosankan	8	13 %
Desain tidak menarik	18	30 %
Fasilitas tidak lengkap	20	33 %
Aktivitas padat	8	13 %
Penghawaan panas	14	23 %
Pencahayaan kurang baik	8	13 %
Tata letak toko rumit	16	27 %
Alur pengunjung rumit	10	17 %

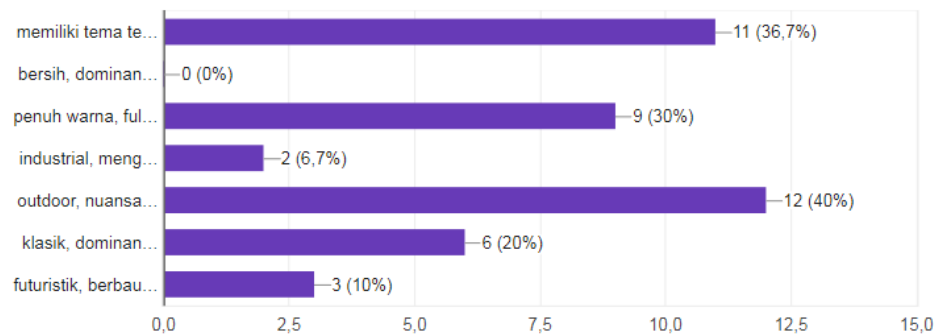
16. Fasilitas yang sebaiknya ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu
(multiple choice)



Rak toko yang rapi	20	33,3 %
Area baca nyaman	42	70 %
Area diskusi dan tugas	46	77 %
Cafe yang bersih	12	20 %
Area interaktif permainan	50	83 %
Tempat duduk yang nyaman	20	17 %
Penataan kebun yang asri	2	3,3 %

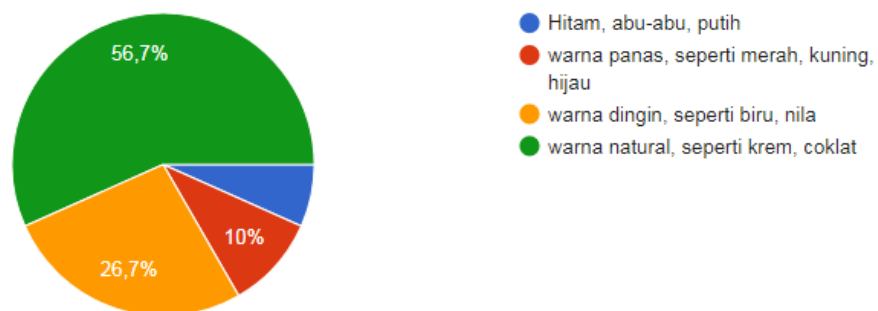


17. Gaya yang paling sesuai untuk toko buku Kampung Ilmu

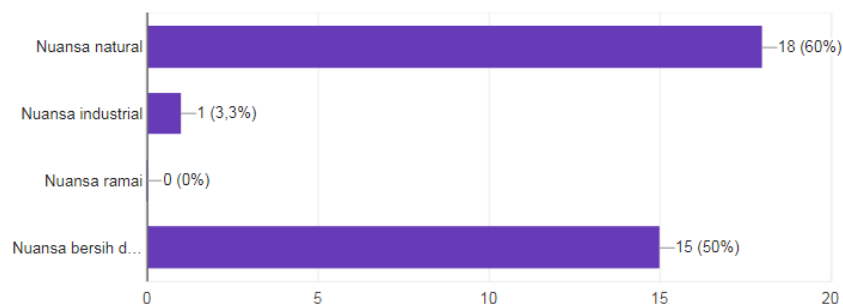


Tema tertentu	22	37 %
Modern, nuansa putih	0	0 %
Fullcolor	18	30 %
Industrial	4	7 %
Natural	24	40 %
Klasik	12	20 %
Futuristik	6	10 %

18. Warna yang paling sesuai untuk ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu

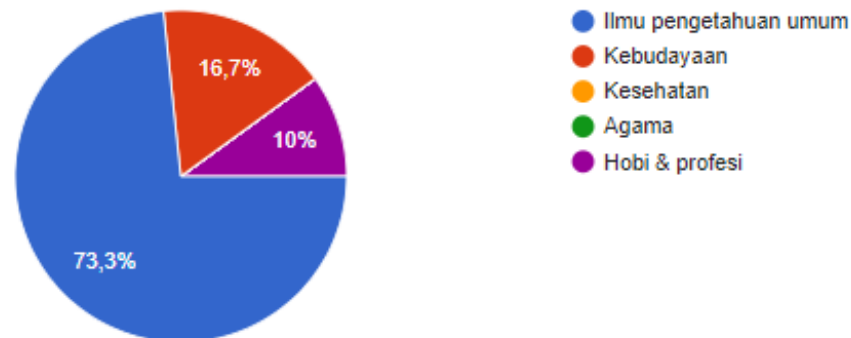


19. Nuansa seperti apa yang ingin ditonjolkan di toko buku Kampung Ilmu





20. Informasi yang ingin didapat ketika berada di Kampung Ilmu



C. Analisa Kuesioner

Data kuisisioner yang diperoleh akan diolah dan di hitung berapa jumlah persentase yang di dapatkan. Seperti yang sudah dijelaskan dalam bab metode laporan sebelumnya, yaitu untuk menghitung persentase jawaban yang didapatkan dari responden, penulis menggunakan hitungan berdasarkan rumus dari Hartono dalam Azizi (2002: 37-38) yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Persentase

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah responden (75 orang)

1. Klasifikasi Segmentasi Pengunjung

Tabel 4.7 : Usia Responden

Usia	Frekuensi (f)	Persentase (%)
16-18 tahun (SMA)	48	80%
19-24 tahun (mahasiswa)	12	20%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.7 dapat diketahui sebanyak 80% responden berusia 16-18 tahun atau berada di tingkat SMA. Sedangkan sebanyak 20% responden merupakan mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan konsumennya adalah berusia 16-18 tahun atau berada pada tingkat SMA.



2. Kegiatan Akhir Pekan

Tabel 4.8 : Kegiatan responden di akhir pekan

Kegiatan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Dirumah saja	40	66%
Toko Buku	6	10%
Cafe	6	10%
Mall	4	7%
Olahraga	4	7%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Tabel 4.8 menunjukkan kegiatan yang dihabiskan remaja ketika berada di akhir pekan, dapat diketahui sebanyak 40% memilih untuk berada di rumah saja. Pada posisi prosentase terbanyak kedua adalah kegiatan untuk mengunjungi toko buku dan cafe sebanyak 10%. Hal ini membuktikan bahwa eksistensi toko buku masih dikatakan sama dengan cafe, sehingga dengan mengetahui kegiatan tersebut, Jawaban yang banyak diberikan oleh responden dapat menjadi acuan tempat apa yang menjadi daya tarik atau yang sedang disenangi saat ini.

3. Tujuan ke toko buku

Tabel 4.9 : Tujuan ke toko buku

Tujuan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Beli buku	36	60%
Beli alat tulis	8	13,3%
Jalan-jalan	8	13,3%
Baca saja	8	13,3%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Tabel 4.9 menunjukkan bahwa sebanyak 60% pengunjung membeli buku ketika mengunjungi toko buku. Kemudian pada peringkat kedua hingga kelima sebanyak 13,3 % responden hanya berjalan-jalan, membaca buku saja, dan membeli alat tulis / *stationery* yang dijual di toko buku. Hal ini digunakan untuk mengetahui apa saja aktivitas yang dilakukan ketika berada disana.



4. Buku Yang Biasanya Dibeli di Toko Buku

Tabel 4.10 : Buku yang dibeli

Buku yang dibeli	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Novel	26	43,3%
Pengetahuan Umum	10	16,7%
Buku Penunjang	16	26,7%
Alat tulis	6	10%
Komik	2	3,3
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.10 menunjukkan sebagian besar responden membeli buku yang sesuai dengan rentang usia responden yaitu 16-24 tahun. Sebanyak 43,3% responden memilih untuk membeli novel, kemudian sebanyak 26,7% berupa buku penunjang, 16,7 berupa buku pengetahuan umum. Pertanyaan ini diajukan untuk mengetahui kebutuhan responden mengenai buku apa saja yang dibeli. Hal ini nantinya dapat dijadikan acuan analisa kebutuhan responden ketika mengunjungi toko buku.

5. Siapa yang menemani ke toko buku

Tabel 4.11 : Rekan yang menemani ke toko buku

Rekan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Keluarga	30	50%
Teman	26	43,3%
Kekasih	4	6,7%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.11 responden biasanya pergi ke toko buku bersama keluarga dibanding dengan teman dan kekasih. Sebanyak 50% responden mengunjungi toko buku bersama keluarga, peringkat kedua responden sebanyak 43,3% bersama teman. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan pengunjung yang pergi ke toko buku adalah bersama keluarga. Sehingga hal ini dapat dijadikan acuan untuk membuat kebutuhan ruang sesuai hasil terbanyak dari jawaban responden.



6. Toko Buku Kompetitor yang Menarik

Diagram 4.1 : Toko buku kompetitor yang menarik

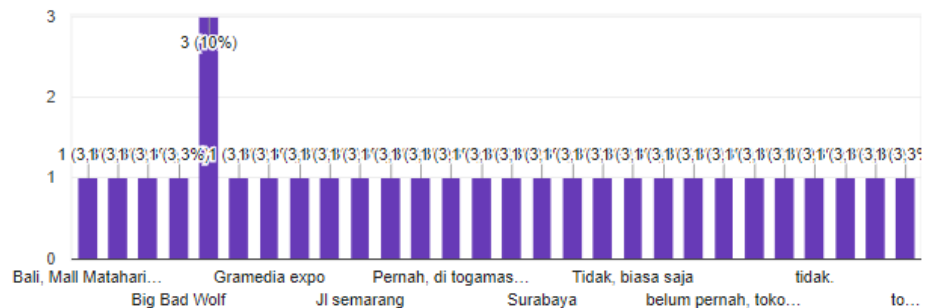
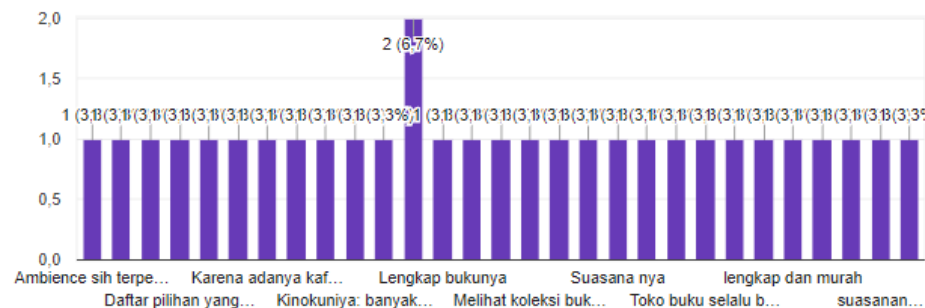


Diagram 4.2 : Alasan yang membuat toko buku tersebut menarik



Sumber : Penulis, 2017

Pada diagram 4.1, menunjukkan toko buku menarik apa saja yang pernah didatangi pengunjung. Hal ini dapat dijadikan sebagai bahan studi pembandingan dan kompetitor toko buku yang ada di Surabaya maupun diluar Surabaya. Penulis mengambil tiga presentase tertinggi pada hasil kuesioner tersebut. Toko buku yang sering didatangi oleh pengunjung adalah :

1. Big bad wolf
2. Gramedia
3. Togamas

Sebanyak 20% pengunjung memilih mendatangi toko buku tahunan yang bernama Big Bad Wolf. Toko buku ini tersebar di seluruh Indonesia yang dibuka hanya satu kali dalam setahun. Toko buku lain yang menarik bagi responden adalah Kinokuniya di Grand Indonesia dan POST Bookstore di Pasar Santa, Jakarta. Selain itu, terdapat juga toko buku di Matahari Mal Duta Plaza Bali dan Mall Galeria Bali, Bandung juga menarik bagi responden.



Namun secara umum, responden hanya mengetahui Togamas dan Gramedia sebagai toko buku yang paling menarik karena hanya keberadaan toko buku tersebut saja yang ada di Surabaya.

Pada diagram 4.2 menunjukkan apa saja alasan kuat yang membuat toko buku yang pernah responden datangi merupakan toko buku yang menarik. Penulis mengambil 5 jawaban terbanyak yang diminati responden. Alasan responden merasa tertarik dan nyaman berada di toko buku adalah :

- a. **Gramedia** : luas, bersih, nyaman, koleksi buku yang lengkap, kebutuhan seperti alat tulis lengkap
- b. **Togamas** : bersih, nyaman, koleksi buku lengkap dan murah, terdapat kafe dan area baca yang asri dan nyaman
- c. **Big bad wolf** : koleksi buku paling lengkap dengan harga lebih terjangkau
- d. **Kinokuniya** : menjual buku import yang menarik yang tidak ada di toko buku umumnya, nyaman.
- e. **POST Bookshop** : menjual buku-buku berkualitas dari penerbit *indie* dan terdapat ruang dialog bagi para pecinta buku, dekorasi nyaman dan luas.

7. Kegiatan yang membuat senang dan nyaman

Tabel 4.12 : Kegiatan yang membuat senang dan nyaman

Kegiatan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Bermain dengan <i>Game</i>	48	80%
Menonton <i>video</i>	6	10%
Membaca buku	6	10%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.12 menunjukkan kegiatan seperti apa yang membuat senang dan nyaman. Sebanyak 90% responden merasa senang dan nyaman ketika bermain dengan media berupa *game*. Kemudian menonton video dan membaca buku sama-sama dipilih responden sebanyak 10%. Hal ini dapat menjadi bahan analisa untuk penerapan kebutuhan pengunjung terhadap desain interior toko buku Kampung Ilmu.



8. Kegiatan yang membuat cepat menerima informasi

Tabel 4.13 : Kegiatan yang membuat cepat menerima informasi

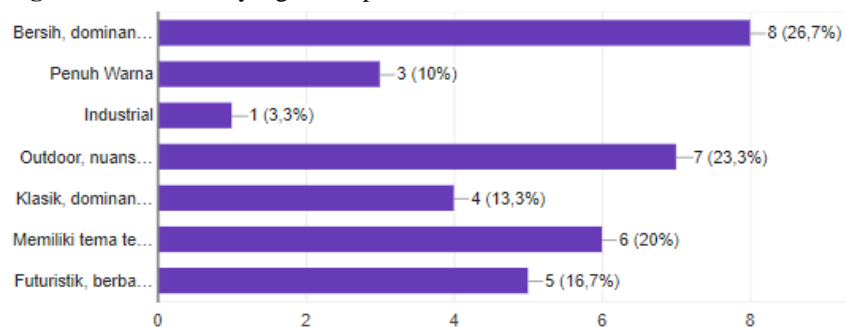
Kegiatan	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Interaksi <i>Game</i>	48	80%
Membaca tulisan	0	0%
Menonton dengan tayangan / video	12	20%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa 80% responden lebih cepat menerima informasi melalui interaksi berupa media *game*. Kemudian sebanyak 20% responden menunjukkan menonton dengan tayangan / video, sedangkan dengan membaca tulisan tidak dipilih oleh responden. Hal ini menunjukkan bahwa kebanyakan responden senang menggunakan interaksi secara langsung melalui apa yang dilihat atau dimainkan. Melalui hasil tersebut didapatkan untuk menjadi bahan analisa untuk penerapan penyampaian informasi pada desain interior toko buku Kampung Ilmu.

9. Nuansa yang diharapkan Dalam Toko Buku

Diagram 4.3 : Nuansa yang diharapkan dalam toko buku



Sumber : Penulis, 2017

Tabel 4.14 : Nuansa yang ingin dihadirkan

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Bersih	16	27%
<i>Outdoor</i>	14	23,3%
Dengan tema tertentu	12	17%
Jumlah	-	-

Sumber : Penulis, 2017



Pada **diagram 4.3** terdapat berbagai macam referensi pilihan nuansa yang ingin ditampilkan pada toko buku. Penulis memilih 3 poin tertinggi dari 7 pilihan nuansa yang ingin dihadirkan. Pada **tabel 4.14**, sebanyak 27% responden memilih bersih sebagai poin utama yang diharapkan dalam toko buku. Kemudian sebanyak 23,3% responden memilih nuansa *outdoor*, dan 17% dengan tema tertentu. Hal ini menjadi acuan nuansa yang ingin dihadirkan dalam toko buku Kampung Ilmu

10. Hal yang paling diperhatikan dalam toko buku

Tabel 4.15 : Hal yang diperhatikan dalam toko buku

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Dekorasi	36	60%
Penghawaan	14	23,3%
Pencahayaan	10	17%
Alur sirkulasi	14	23,3
Furnitur	14	23,3%
Jumlah	-	-

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.14, responden diberi pertanyaan berupa hal-hal yang paling diperhatikan dalam toko buku. Responden dapat memilih lebih dari satu poin. Penulis memilih 5 poin terbesar yaitu dekorasi sebanyak 36%, penghawaan dipilih responden sebanyak 23,3%, sebanyak 17% responden memilih pencahayaan sebagai hal yang penting diperhatikan dalam toko buku, alur sirkulasi sebanyak 23,3% responden, dan furnitur sebanyak 23,3%. Hal ini dijadikan acuan Penulis sebagai pertimbangan desain interior toko buku Kampung Ilmu.

11. Penting tidaknya desain interior untuk toko buku

Tabel 4.16 : Penting tidaknya desain interior toko buku

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Sangat penting	42	70%
Cukup penting	18	30%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Sebanyak 60 responden telah memilih seberapa kadar pentingnya desain interior toko buku pada Kampung Ilmu, dan sebanyak 70%



menjawab sangat penting. Hal ini menjadi acuan terlaksananya Penulis untuk merancang desain interior Kampung Ilmu.

12. Penilaian ketika pertama kali mengunjungi toko buku

Tabel 4.17 : Penilaian terhadap Kampung Ilmu

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Bersih, nuansa asri, area luas dan sejuk	36	60%
Kotor, banyak sampah, terlihat sesak	24	40%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Pada pertanyaan ini, sebanyak 60% responden menilai sisi positif dari kesan pertama terhadap Kampung Ilmu. Sebanyak 36 responden menilai bahwa Kampung Ilmu memiliki area yang bersih dan luas, dengan nuansa yang asri karena banyak pohon besar sehingga memberikan kesejukan pada toko buku Kampung Ilmu. Sebanyak 40% lainnya menilai bahwa beberapa sisi Kampung Ilmu masih terlihat kotor, banyak sampah dan terlihat sesak karena banyaknya pengunjung dengan sirkulasi yang tidak tertata.

13. Hal yang membuat nyaman berada di toko buku

Tabel 4.19 : Penilaian kenyamanan terhadap Kampung Ilmu

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Suasana menyenangkan	16	27%
Aktivitas tidak padat	18	30%
Penghawaan sejuk	14	23%
Tata letak toko tidak rumit	16	27%
Alur pengunjung jelas	16	27%
Jumlah	-	-

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.19, responden diberi pertanyaan berupa hal-hal yang paling membuat nyaman pengunjung dalam toko buku. Responden dapat memilih lebih dari satu poin. Penulis memilih 5 poin terbesar yaitu suasana menyenangkan sebanyak 27%, aktivitas tidak padat sebanyak 30%, penghawaan yang sejuk sebanyak 23%, tata letak toko tidak rumit sebanyak 27%, alur pengunjung jelas sebanyak 27%. Hal ini dijadikan Penulis sebagai bahan analisa sebagai penerapan desain interior toko buku.



14. Fasilitas yang sebaiknya ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu

Tabel 4.20 : Fasilitas yang ditampilkan pada Kampung Ilmu

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Rak toko yang rapi	20	33%
Area baca nyaman	42	70%
Area diskusi dan tugas	46	77%
Area interaktif permainan	50	83%
Tempat duduk yang nyaman	20	17%
Jumlah	-	-

Sumber : Penulis, 2017

Pada tabel 4.20, responden diberi pertanyaan berupa fasilitas yang ingin ditonjolkan dalam toko buku. Responden dapat memilih lebih dari satu poin. Penulis memilih 5 poin terbesar yaitu rak toko yang rapi sebanyak 33%, area baca yang nyaman sebanyak 70%, area diskusi dan tugas sebanyak 77%, area interaktif permainan sebanyak 83%, dan tempat duduk yang nyaman sebanyak 17%. Hal ini menjadi analisa Penulis untuk menambahkan fasilitas baru pada Kampung Ilmu sesuai dengan kebutuhan pengunjung.

15. Gaya yang paling sesuai untuk toko buku Kampung Ilmu

Tabel 4.21 : *Style* yang sesuai untuk Kampung Ilmu

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Tema tertentu	22	37%
Natural	24	40%
Fullcolor	18	30%
Jumlah	-	-

Sumber : Penulis, 2017

Pada pertanyaan ini, Responden dapat memilih lebih dari satu poin. Sebanyak 40% responden menyukai kesan natural yang diterapkan pada toko buku Kampung ilmu. Selain itu, sebanyak 37% memiliki tema tertentu dan 30% lainnya memilih *fullcolor*. Hal ini menjadi acuan Penulis untuk menerapkan gaya apa yang diinginkan pengunjung toko buku Kampung Ilmu.



16. Warna yang paling sesuai untuk ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu

Tabel 4.22 : Warna yang sesuai untuk Kampung Ilmu

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Warna natural seperti krem, coklat	34	57%
Warna dingin seperti biru, nila	16	27%
Warna panas seperti merah, kuning	6	10%
Jumlah	-	-

Sumber : Penulis, 2017

Responden dapat memilih lebih dari satu poin pada pertanyaan ini. Dari hasil terbanyak yang dipilih responden, sebanyak 57%, warna natural dinilai paling sesuai untuk ditampilkan di toko buku Kampung Ilmu. Warna natural yang dihadirkan adalah warna yang memiliki kesan alami dan memiliki elemen alam, seperti warna tanah, dahan, kayu, maupun warna tumbuhan yaitu krem, coklat, hijau.

17. Nuansa seperti apa yang ingin ditonjolkan di toko buku Kampung Ilmu

Tabel 4.23 : Nuansa yang ingin ditonjolkan untuk Kampung Ilmu

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
nuansa natural	32	60%
nuansa industrial	2	3,3%
nuansa ramai	0	0%
nuansa bersih	30	50%
Jumlah	-	-

Sumber : Penulis, 2017

Pada **tabel 4.23**, responden diberi pertanyaan berupa nuansa apa yang ingin ditonjolkan di toko buku Kampung Ilmu. Responden dapat memilih lebih dari satu poin. Sebanyak 60% responden memilih nuansa natural yang ditonjolkan pada toko buku, sedangkan sebanyak 50% memilih nuansa bersih. Hal ini menjadi analisa Penulis untuk menentukan nuansa yang diharapkan pengunjung.



18. Informasi yang ingin didapat ketika berada di Kampung Ilmu

Tabel 4.24 : Informasi yang ingin didapat ketika berada di Kampung Ilmu

Poin	Frekuensi (f)	Persentase (%)
Ilmu pengetahuan umum	44	73,3%
Kebudayaan	10	16,7%
Hobi & profesi	6	10%
Jumlah	60	100%

Sumber : Penulis, 2017

Pada **tabel 4.24**, responden ingin mengetahui informasi apa yang pengunjung ingin dapatkan ketika mengunjungi Kampung Ilmu. Penulis mengambil 3 poin tertinggi, yaitu sebanyak 73% responden menginginkan ilmu pengetahuan umum banyak didapatkan, kemudian kebudayaan sebanyak 16,7%, hobi dan profesi sebanyak 10%. Hal ini dijadikan bahan analisa Penulis untuk menentukan furnitur yang dibutuhkan dan aktivitas apa saja yang tepat bagi pengunjung.



BAB V

PROSES DESAIN

5.1 Objek Desain

Objek desain yang diambil merupakan sebuah fasilitas literasi yang berlokasi di Surabaya bernama Kampung Ilmu. Sebuah kawasan yang menjual buku murah dengan fasilitas lain seperti pendopo, komunitas tari, dan *cafetaria*. Pada suatu toko buku, selain memperhatikan aspek desain interior pada ruangan, juga terdapat standar-standar yang harus dipenuhi demi mencapai fasilitas toko yang layak dan terpenuhi bagi seluruh konsumen dan penjual.

5.2 Konsep Desain

5.2.1 Konsep Awal

Dari karakteristik Toko Buku Kampung Ilmu dapat diketahui bahwa Toko Buku ini memiliki *image* yang dinamis, asri, dibuktikan dengan ruang terbuka pada toko buku, *cafetaria*, dan pendopo yang ada disana. Berawal dari *image* tersebut, penulis memiliki gagasan ide konsep awal, diantaranya :

- *Fresh Concept*, yaitu menghadirkan suasana baru pada toko buku untuk meningkatkan minat konsumen mendatangi toko buku Kampung Ilmu dengan menyajikan *experiential experience* bagi pengunjung yang dipadukan dengan suasana natural untuk memberikan nuansa alami dan *refreshing* bagi pengunjung. Selain itu, menghadirkan fasilitas baru untuk menunjang kebutuhan aktivitas pengunjung. Fasilitas tersebut adalah :
 1. Store buku dengan fasilitas QR Code dan Book Tracker bagi pembeli, dilengkapi dengan area untuk membaca dan bersantai.
 2. Fasilitas edukasi interaktif bagi pengunjung, berupa pemberian informasi baru mengenai ilmu pengetahuan umum berupa teknologi, tubuh manusia, hewan dan tumbuhan, geografi, yang dikemas dengan bentuk permainan yang bisa dimainkan pengunjung.
 3. Interactive area, fasilitas bagi pengunjung untuk memiliki area khusus sebagai wadah komunitas berdiskusi maupun pengunjung umum yang membutuhkan area *working space* untuk mengerjakan tugas atau pekerjaannya, dan area baca dengan desain taman baca yang nyaman.



- Inovasi, yaitu menghadirkan desain interior pada toko buku Kampung Ilmu dengan memberikan fasilitas edukasi interaktif berupa ilmu pengetahuan umum (berupa teknologi, tubuh manusia, hewan dan tumbuhan, geografi) yang dimodifikasi dengan mengikuti tren desain interior yang saat ini digemari. Mengubah tutorial yang membosankan menjadi sesuatu yang menyenangkan akan memberdayakan otak untuk menyerap subjek yang serius dengan lebih mudah.

5.2.2 Tema

a. Latar Belakang Tema

Pemilihan tema pada konsep desain didasari pada beberapa hal, yaitu :

- **Konsep Edukasi Interaktif**, diterapkan pada konsep desain interior toko buku. Hadirnya *gadget* yang menawarkan berbagai macam kemudahan dalam mengakses informasi, ini dapat mengakibatkan siswa malas untuk membaca buku. Daya tarik berbagai teknologi multimedia saat ini mengakibatkan jaranganya interaksi dengan bahan bacaan karena mereka terlalu asyik dengan berbagai alat multimedia yang bisa mengurangi intensitas membaca buku. Hal ini dimanfaatkan untuk mengkonsep sebuah kawasan literasi dengan menggunakan teknologi yang sudah berkembang untuk menarik minat remaja. Fasilitas edukasi interaktif diterapkan dengan mensosialisasikan ilmu pengetahuan umum yang dikemas berbeda dari sekolah formal, permainan dengan tampilan visual 2 dimensi, sehingga pengunjung akan mendapatkan *experiential experience* setelah mengunjungi fasilitas literasi tersebut.
 - **Natural**, diterapkan pada konsep desain interior toko buku. Toko buku dengan nuansa yang segar dan asri dapat memberikan kenyamanan kepada konsumen dan pekerja toko buku, dimana menurut Joseph R. Matthews (2004:108) tingkat kenyamanan pengguna dalam menggunakan sumber daya atau layanan berpengaruh terhadap minat pengguna untuk mendatangi tempat tersebut.
- #### b. Definisi dan Karakteristik Tema
- Menampilkan desain interior dengan konsep utama desain yaitu terdapat fasilitas penyampaian informasi yang berkonsep edukasi interaktif, dimana inti



utama dari konsep desain ini adalah perancangan toko buku Kampung Ilmu yang dilengkapi dengan permainan interaktif yang bisa dimainkan secara langsung sebagai media interaktif dengan menghadirkan juga nuansa natural dalam interior toko buku Kampung Ilmu. Konsep diterapkan pada furnitur yang menggunakan benda dengan penggunaan material *clean line* dengan bentukan yang simpel sehingga memberikan kesan luas dan bersih. Bentuk furnitur menggunakan material ekspos. Menghadirkan beberapa permainan interaktif, terdapat fasilitas *gadget* yang bisa pengunjung gunakan untuk memperoleh informasi baru. Selain itu juga memberikan fasilitas bagi pengunjung untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan buku yang akan dicari di toko buku Kampung Ilmu, yaitu dengan sistem QR Code dan Book Tracker.

Penerapan *natural* pada toko buku Kampung Ilmu dijadikan pilihan sebagai penyeimbang toko buku Kampung Ilmu. Kesan dari gaya *natural* modern adalah homy, hangat dan stylish. Gaya ini juga tidak lekang oleh waktu, dengan adanya spirit “green living” atau “eco living” yang akhir akhir ini semakin dikenal karena extra benefitnya. Adapun kunci desain gaya *natural* modern adalah pemilihan material dengan kesan alami yang kuat seperti kayu, rotan, bambu atau batu alam. Selain itu, kesan modern ditampakkan dengan *simplicity* atau kesederhanaan, di mana penggunaan material tsb di atas tidaklah berlebihan, dan sesuai dengan prinsip dari kesan modern, seperti garis lurus tegas, warna warna *greyscale* (hitam/putih/abu), serta pemilihan bentuk furnitur yang modern walaupun dengan material *natural*.

5.2.3 Konsep Makro

Konsep makro diambil dari konsep utama desain yaitu Permainan edukasi, dimana inti utama dari konsep desain ini adalah perancangan toko buku Kampung Ilmu yang dilengkapi dengan permainan interaktif yang bisa dimainkan secara langsung sebagai media interaktif. Penggunaan konsep ini diterapkan untuk memberikan emosi dan perasaan positif yang dapat meningkatkan daya berfikir dengan memperluas daya perhatian visual.



Penerapan Edukasi Interaktif diberikan kepada pengunjung berupa fasilitas edukasi interaktif yaitu *Touchscreen*. *Touchscreen* merupakan sebuah perangkat atau tampilan visual yang dimana pengguna dapat mengontrol melalui gerakan sederhana atau multi-touch dengan menggunakan sentuhan jari. Layar sentuh ini mempermudah pengguna untuk langsung berinteraksi langsung dengan sebuah tampilan tanpa menggunakan *mouse*, *touchpad*, atau perangkat yang lainnya. Permainan interaktif menggunakan metode *touchscreen* mengandalkan sentuhan jari atau tangan untuk mengendalikan *screen* atau layar. Pada layar tersebut ditampilkan metode *e-learning* yaitu menampilkan sumber belajar dengan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran .



Gambar 5.1 Touchscreen

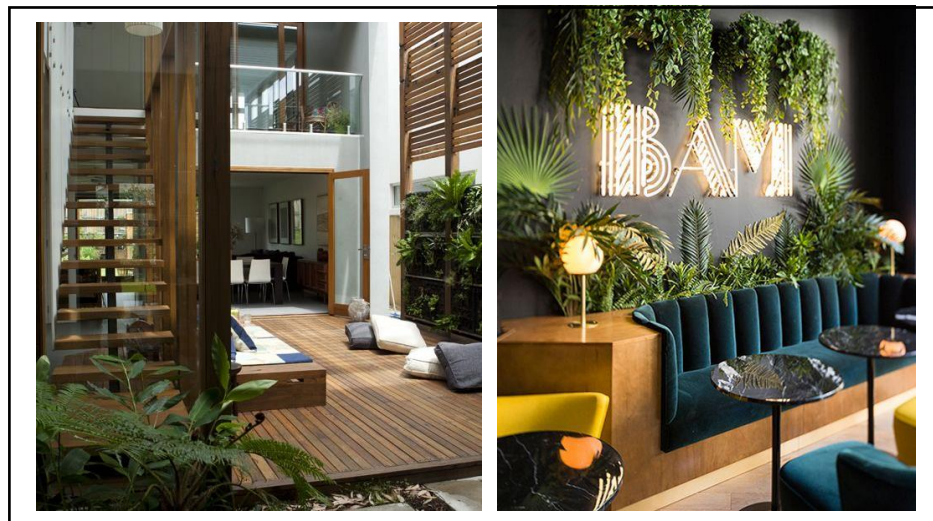
Sumber : www.google.com, 2017

Selain itu juga diberikan fasilitas bagi pengunjung untuk mengakses informasi yang berkaitan dengan buku yang akan dicari di toko buku Kampung Ilmu, yaitu dengan sistem *QR Code* dan *Book Tracker*.



Gambar 5.2 QR Code dan Book Tracker

Sumber : www.pinterest.com, 2017



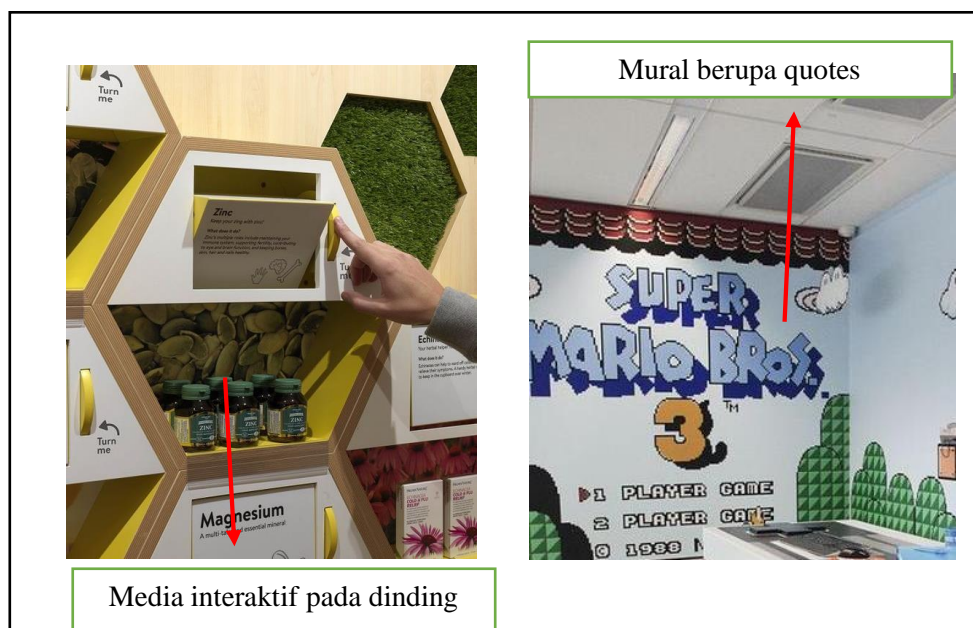
Gambar 5.3 Area Outdoor

Sumber : www.pinterest.com, 2017

Pada beberapa area menggunakan sistem ruang terbuka (outdoor). Dengan sistem ruang terbuka, dapat membuat nuansa yang berbeda dan dapat memberikan kenyamanan bagi pengunjung. Selan itu, aplikasi vertical garden dan bukaan lebar diterapkan sebagai penghawaan alami interior. Aplikasi material kaca, besi, dan kayu yang diekspos untuk bahan furnitur, elemen interior dan elemen estetis.

5.2.4 Konsep Mikro

5.2.4.1 Dinding



Gambar 5.4 Penerapan Mural Dinding Pada Konsep Desain
Sumber : www.pinterest.com, 2017



Dinding yang digunakan pada konsep desain toko buku Kampung Ilmu adalah mural dengan bentukan menarik dan warna cerah. Dinding dengan mural diterapkan di beberapa elemen dinding dengan permukaan yang luas sehingga hasil mural akan tampak terlihat maksimal.



Gambar 5.5 Penerapan Material Dinding Pada Konsep Desain
Sumber : www.pinterest.com, 2017

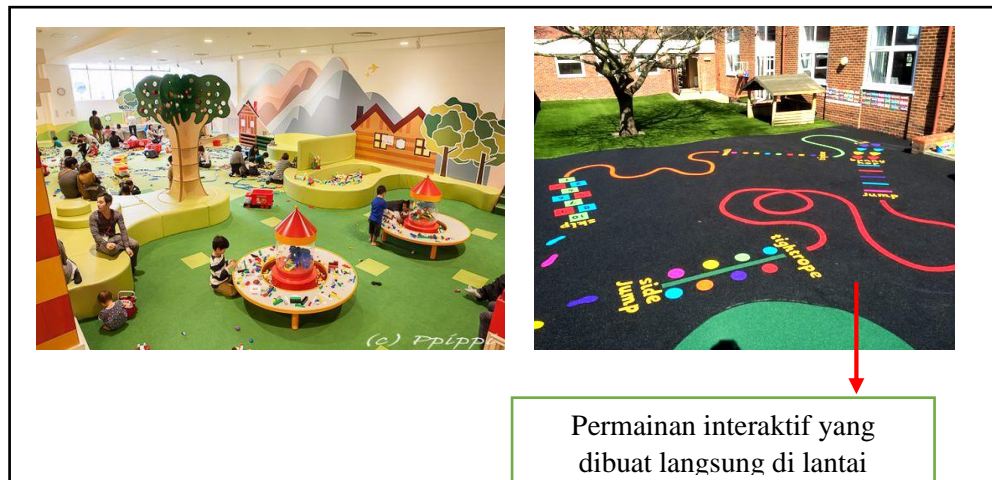
Dinding yang digunakan pada konsep desain toko buku Kampung Ilmu yaitu dinding semen concrete, dinding bata putih dan dinding cat polos. Untuk dinding semen dan bata putih dibiarkan terekspos karakter asli dari material dinding tersebut, agar menampilkan kesan *natural*. Selain itu ada penambahan berupa *Vertical Garden* dan bukaan kaca yang besar untuk penghawaan alami.



Gambar 5.6 Pemilihan Warna Pada Konsep Desain
Sumber : Penulis, 2017

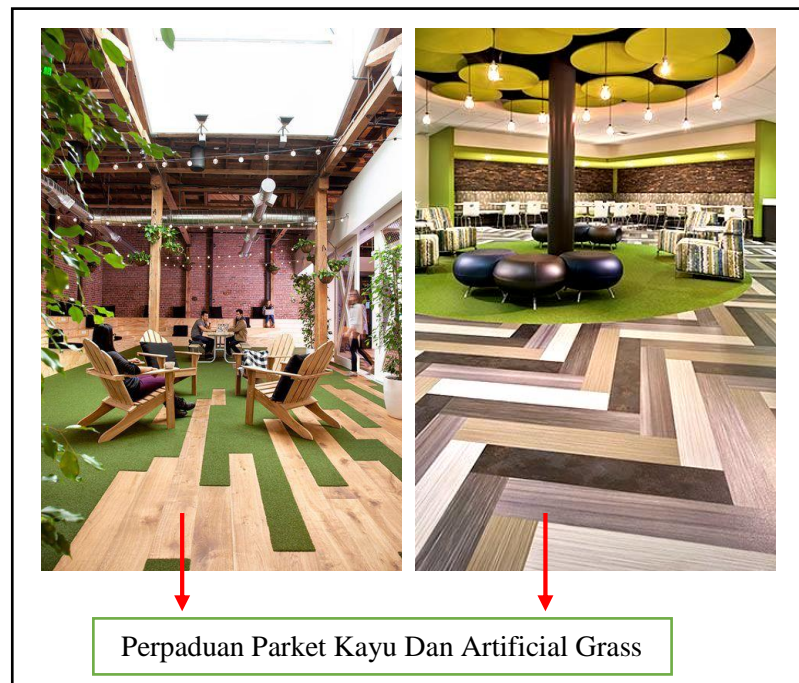
Pemilihan warna dinding dengan memilih warna-warna natural seperti hijau, coklat dan warna hitam. Pemilihan warna-warna netral diterapkan di beberapa bagian sebagai penyeimbang nuansa agar warna tidak bertabrakan. Menambahkan warna merah oranye sebagai warna yang dinilai dapat meningkatkan konsentrasi yang diharapkan dapat meningkatkan minat baca.

5.2.4.2 Lantai



Gambar 5.7 Aplikasi Aksan Lantai Pada Konsep Desain
Sumber : www.pinterest.com, 2017

Penerapan lantai dengan pengaplikasian bentuk permainan edukasi dapat berfungsi sebagai elemen estetis dan media interaktif permainan. Hal ini diterapkan pada ara toko buku yang cukup luas dan bersifat publik sehingga semua pengunjung dapat mengaksesnya.



Gambar 5.8 Aplikasi Material Lantai Pada Konsep Desain
Sumber : www.pinterest.com, 2017



Penerapan lantai parket kayu dengan *artificial grass* pada area baca dan pada cafetaria . Pengaplikasian lantai dengan parket ini memberikan kesan santai, hangat dan nyaman. Parket yang dipilih dengan motif sejajar memanjang, dan dengan warna-warna kayu yang tidak terlalu gelap, agar ruangan tampak luas dan hangat. Selain itu, ada acian semen *unfinished* yang diterapkan pada area baca dan area outdoor.

5.2.4.3 Plafon

Penerapan plafon pada toko buku yaitu penggunaan panel dengan material kayu yang diekspos tanpa finishing berbentuk persegi yang dipasang didalam interior . Selain itu, plafon juga menggunakan kaca di beberapa area baca sebagai pencahayaan alami.

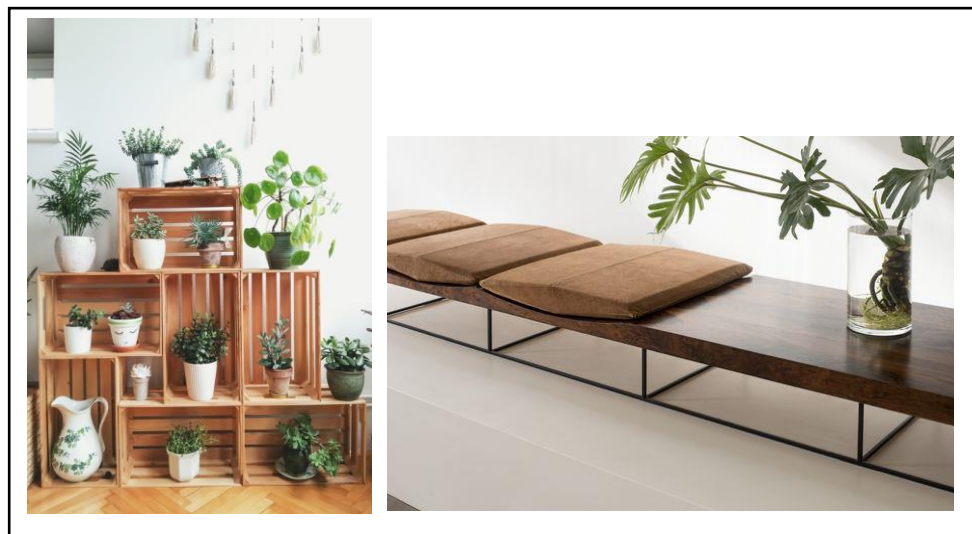


Gambar 5.9 Aplikasi Plafon Pada Konsep Desain

Sumber : www.pinterest.com, 2017

5.2.4.4 Furnitur

Pengaplikasian furnitur pada toko buku Kampung Ilmu mengutamakan multifungsi untuk menghemat space dan membuat area terlihat luas dan bersih. Furnitur dengan memasukkan konsep yang memiliki karakter unik dan berbeda. Furnitur di desain dengan material yang ramah lingkungan (*recycle*). Furnitur juga mempertimbangkan segi antropometri, ergonomis, dan nyaman digunakan dan sesuai dengan fungsinya.

**Gambar 5.10** Furnitur Pada Konsep DesainSumber : www.pinterest.com, 2017**Gambar 5.11** Furnitur *Recycle* Pada Konsep DesainSumber : www.pinterest.com, 2017

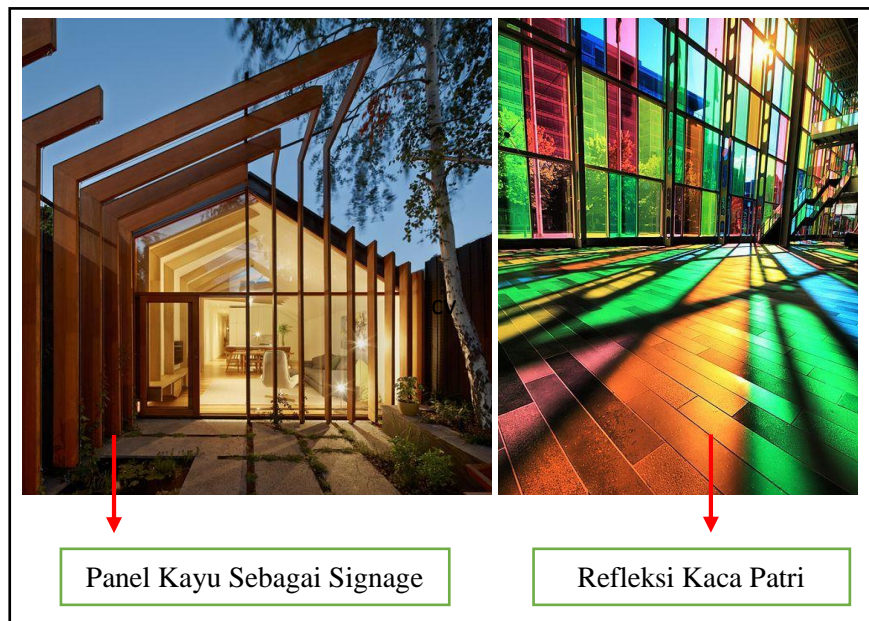
5.2.4.5 Elemen Estetis

Elemen estetis banyak diterapkan pada toko buku. Selain menjadi daya tarik dan aksen, fungsi elemen estetis juga berfungsi sebagai media interaktif permainan. Beberapa karakter dalam permainan dijadikan objek sebagai elemen estetis, yang digunakan sebagai aksen dinding, signage, dan media interaktif permainan.



Gambar 5.12 Elemen Estetis Berupa media interaktif
Sumber : www.pinterest.com, 2017

Panel kayu ditata berulang diterapkan pada akses jalan antar ruang. Selain itu elemen estetis juga dihadirkan dari kaca patri yang diterapkan pada interior untuk memantulkan efek warna dalam interior



Gambar 5.13 Elemen Estetis pada Konsep Desain
Sumber : www.pinterest.com, 2017

Setelah mengetahui konsep makro dan mikro tersebut diatas, dapat diketahui konsep desain apa yang nantinya akan diterapkan. Penulis memberikan gambaran dalam berupa tabel, mengenai pengaplikasian konsep yang nantinya akan menyelesaikan permasalahan pada toko buku Kampung Ilmu. Berikut **Tabel 5.1** :



Tabel 5.1 Pengaplikasian Konsep pada Permasalahan

Masalah :				
1. Meningkatkan minat baca masyarakat dengan desain interior yang menarik				
		Elemen Desain		
		Warna	Bentuk	Material
Elemen interior	Dinding	Pada beberapa area diaplikasikan dinding mural dengan warna cerah dan mencolok di beberapa bagian	Menerapkan <i>vertical garden</i> dengan <i>artificial grass</i> pada salah satu dinding	Material ekspos kayu, semen <i>concrete</i> , Dinding dengan bukaan kaca lebar
	Lantai	-	Terdapat media interaktif dengan aplikasi <i>game board</i>	Material parket kayu, <i>artificial grass</i>
	Plafon	-	-	Ekspos kayu di beberapa area
	Furniture	Warna cerah di beberapa furnitur	Bentuk furniture simpel dan multifungsi untuk menghemat space, bentuk yang menarik yang menunjang permainan edukasi	Material <i>recycle</i> , Material yang tidak licin agar furniture nyaman digunakan
	Estetis	-	Signage lampu, aksesoris ikon permainan yang menarik	-
Masalah :				
2. Mengubah <i>mindset</i> toko buku Kampung Ilmu yang kumuh dan tidak terawat				
		Elemen Desain		
		Warna	Bentuk	Material
Elemen interior	Dinding	Penerapan warna <i>natural</i> , warna air, tanah, alam	-	Material ekspose semen <i>concrete</i>
	Lantai	Warna monokrom, bersih	-	Parket kayu, beberapa area menggunakan sistem lantai Ekspose semen <i>concrete</i>
	Plafon		Plafon dengan bukaan kaca lebar, dengan bentukan simpel	Material ekspose kayu memberikan kesan anti mainstream



	Furniture	Warna cerah di beberapa furnitur, lainnya diberi warna netral monokrom	Beberapa furniture terbuat dari bahan Recycle yang simpel dan rapi	Material furniture dengan finishing
	Estetis	-	Penggunaan elemen estetis dengan bentuk yang simpel namun Unik, bisa terbuat dari bahan recycle seperti pipa bekas.	-
Masalah : 3. Memaksimalkan sirkulasi ruang dengan pemberian fasilitas tambahan				
		Elemen Desain		
		Warna	Bentuk	Material
Elemen interior	Dinding	-	Tidak terlalu banyak ornamen agar tidak memiliki kesan ramai.	Dinding dengan bukaan kaca lebar
	Lantai	Penerapan warna <i>natural</i> , warna air, tanah, alam	Pola lantai yang menunjukkan setiap zoning yang berbeda	Keramik anti glossy agar tidak licin, parket kayu, <i>artificial grass</i>
	Plafon	-	Bukaan kaca lebar pada beberapa bagian plafon sebagai pencahayaan alami	-
	Furniture	-	Furniture yang tetap mempertimbangkan Ukuran antropometri agar tetap ergonomis	Material yang tidak licin agar furniture nyaman digunakan
	Estetis	-	Penggunaan elemen estetis dengan bentuk yang simpel namun unik	-



BAB VI

PROSES DAN HASIL DESAIN

6.1 Alternatif Layout

Pada proses pembuatan desain dipilih empat kriteria yang nantinya menjadi acuan untuk menemukan desain yang terbaik. Kriteria yang diambil yaitu : Edukasi interaktif, natural, nyaman, dan tata ruang.

Tabel 6.1 : *Weighted Method Value*

No.	Kriteria / Tujuan	A	B	C	D	Total Nilai	Peringkat
1.	Edukasi Interaktif	-	1	0	0	1	III
2.	Natural	0	-	0	0	0	IV
3.	Nyaman	1	1	-	1	3	I
4.	Tata ruang	1	1	0	-	2	II

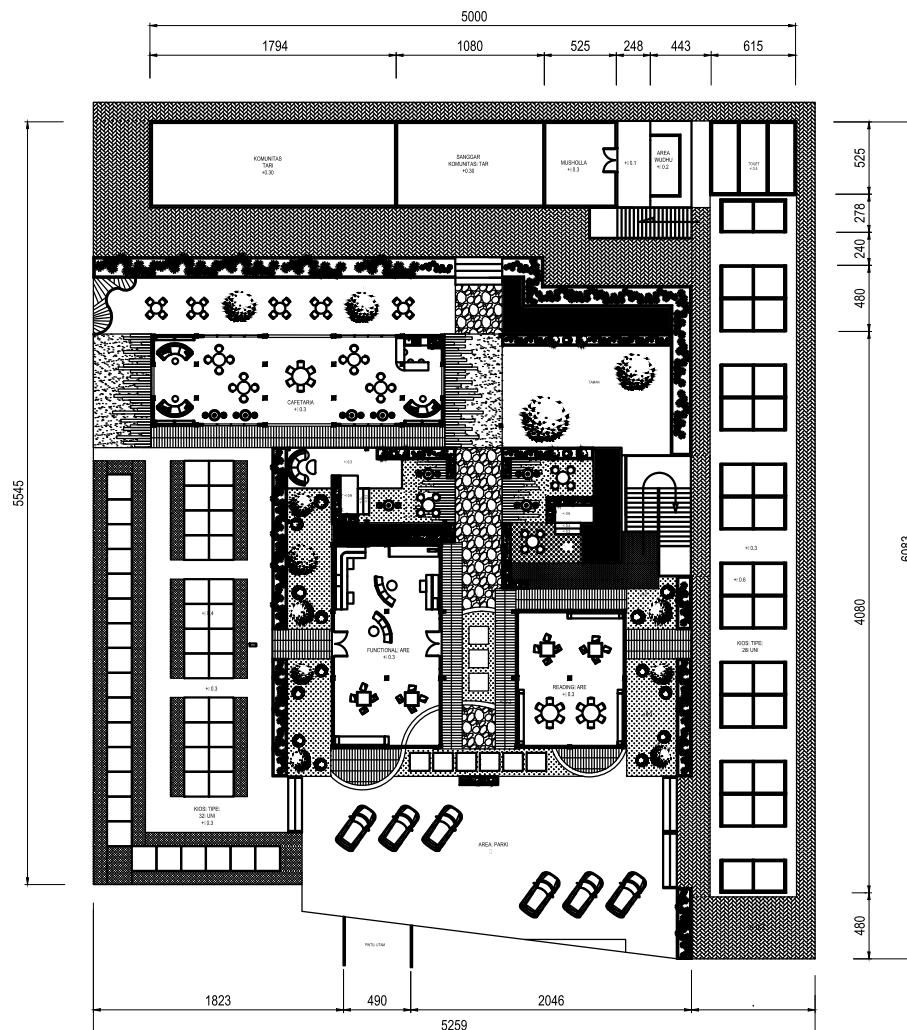
1 = Lebih penting , 0 = tidak lebih penting

Sumber : Dok. Penulis, 2018

Dari empat kriteria penilaian weighted method diatas, berdasarkan bobot relatif yang menjadi acuan dalam proses mendesain yaitu kriteria kenyamanan. Kriteria ini menjadi acuan yang paling penting dalam mendesain toko buku Kampung Ilmu. Kriteria kedua yang menjadi acuan dalam mendesain adalah tata ruang. Urutan ketiga adalah edukasi interaktif dan urutan keempat adalah nyaman. Dalam menentukan desain layout yang terbaik, dilakukan proses pembuatan sebanyak tiga alternatif layout. Dimana ketiga alternatif layout tersebut akan dipilih yang terbaik sesuai dengan pertimbangan penilaian weighted method yang telah dibuat. Berikut alternatif layout yang dibuat:



6.1.1 Alternatif Layout 1



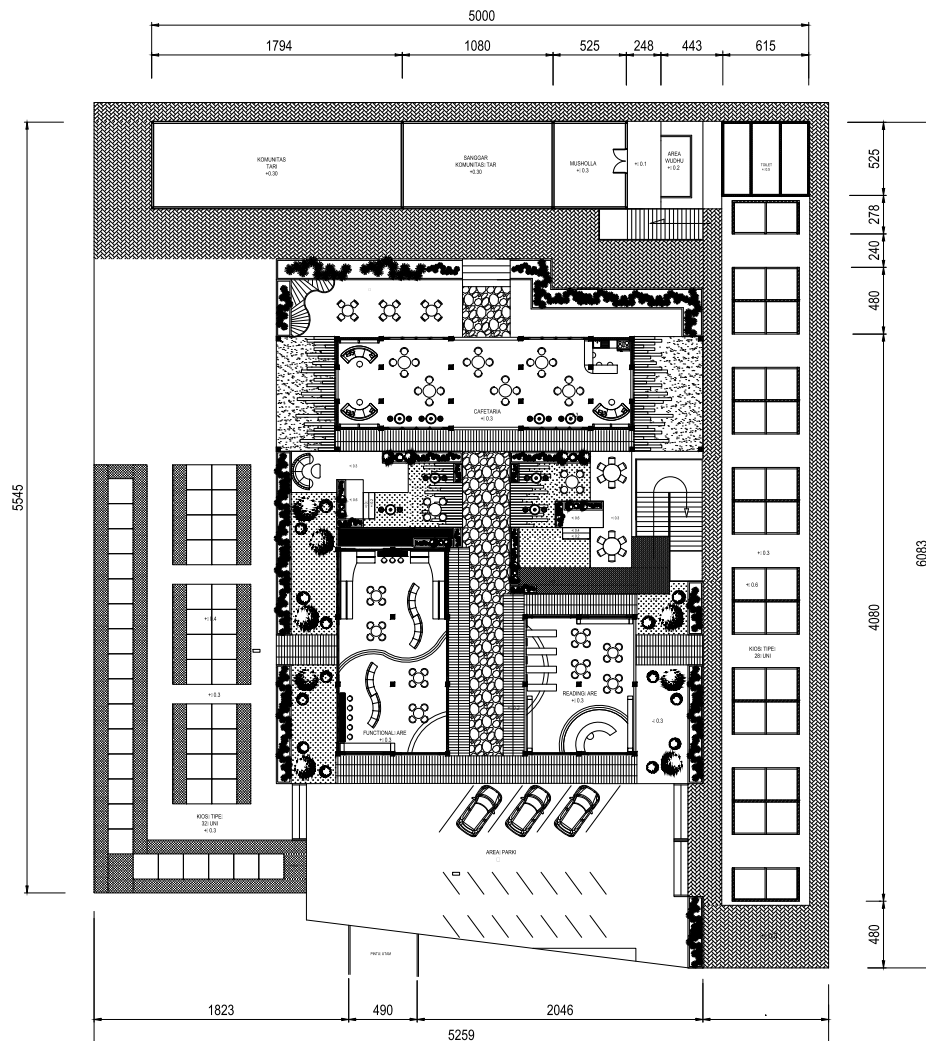
Gambar 6.1 : Alternatif Layout 1

Sumber : Dok. Penulis, 2018

Pada alternatif layout satu, area lantai 1 Kampung Ilmu diperluas area kosongnya untuk dibuat 3 ruangan baru, yaitu *interactive area*, *reading area*, dan *cafeteria*. Pengunjung dapat mengangkes tiga ruangan dari segala arah, baik dari arah *parking area*, arah pertokoan buku maupun dari komunitas tari. Hal ini memudahkan pengunjung karena alur dan sirkulasi yang mudah dijangkau dari segala arah. Secara keseluruhan penataan ruang sudah cukup baik, namun belum maksimal karena *interactive area* dan *reading area* berukuran lebih kecil sehingga tidak bisa menampung pengguna yang lebih banyak. Selain itu, pada alternatif ini tidak ada fasilitas perangkat *touchscreen* untuk mendukung proses pembelajaran.



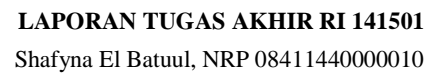
6.1.2 Alternatif Layout 2



Gambar 6.2 : Alternatif Layout 2

Sumber : Dok. Penulis, 2018

Pada alternatif layout dua, *interactive area* dan *reading area* memiliki ukuran bangunan yang sama seperti alternatif satu. Tampak berbeda terlihat dari area cafetaria yang berada di posisi tengah untuk memudahkan pengunjung dapat mengakses cafetaria dari segala arah. Namun kekurangannya adalah *interactive area* dan *reading area* berukuran kecil sehingga tidak bisa menampung lebih banyak pengunjung. Selain itu, pengguna komunitas tari juga kesulitan mengakses ruangan tari karena terlalu jauh dan terhalang oleh cafetaria.



Tabel 6.2 : Hasil *Weighted Method Value*

Skala score= 0-10 9-10= Very Good 6-8 good 0-5 poor

6.1.4 Layout Terpilih





Dari hasil penelitian dengan mempertimbangkan dari nilai *weighted method*, diperoleh alternatif layout ketiga merupakan desain yang paling baik dan memenuhi keempat kriteria yang ada. Alternatif layout terpilih ditentukan berdasarkan kriteria edukasi interaktif, natural, nyaman, tata ruang.

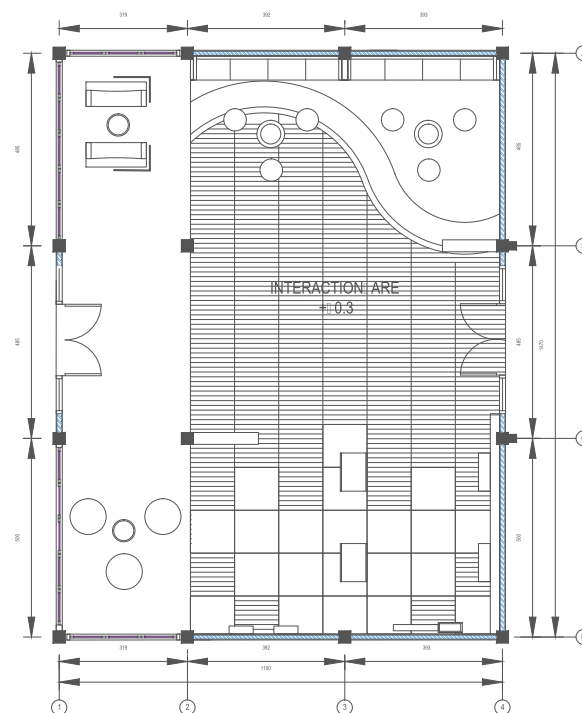
6.2 Pengembangan Layout Terpilih

Tahapan desain selanjutnya adalah pemilihan area pada layout terpilih. Terdapat 3 area terpilih, yaitu :

1. *Interactive area*
2. *Reading Area*
3. Toko Buku

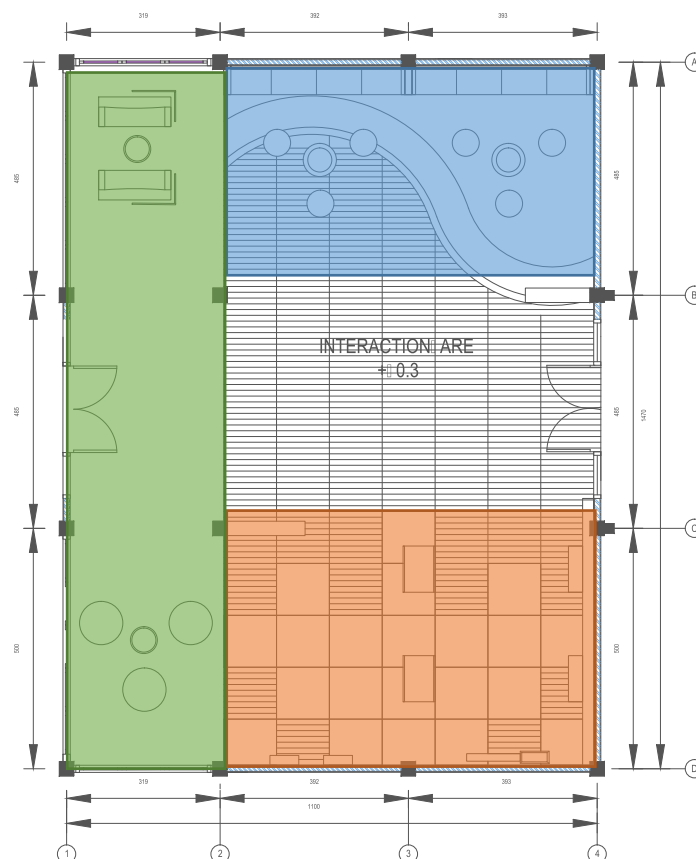
Area pada layout terpilih kemudian dilakukan pengembangan desain yang sesuai dengan konsep yang telah di dapat melalui proses analisa data. Hasil dari pengembangan desain tersebut nantinya akan di terapkan pada area layout terpilih. Berikut adalah pengembangan desain pada area layout terpilih :

6.2.1 Area Terpilih 1 : *Interactive Area*



Gambar 6.5 : Layout Area Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis, 2018

Area terpilih 1 adalah *interaction Area*, dimana pada area ini pengunjung dapat menggunakan fasilitas media interaktif berupa perangkat *screen* yang menampilkan metode *e-learning* yaitu menampilkan sumber belajar dengan sistem elektronik sehingga mampu mendukung proses pembelajaran. Selain itu pengunjung juga dapat menggunakan area ini sebagai tempat berkumpul, *workshop*, komunitas yang selama ini belum dapat diwujudkan di Kampung Ilmu.





Gambar 6.6 : Pembagian Zoning Area Terpilih 1

Sumber : Dok. Penulis, 2018

Keterangan :

 : zona interaksi kelompok

 : zona interaksi individu

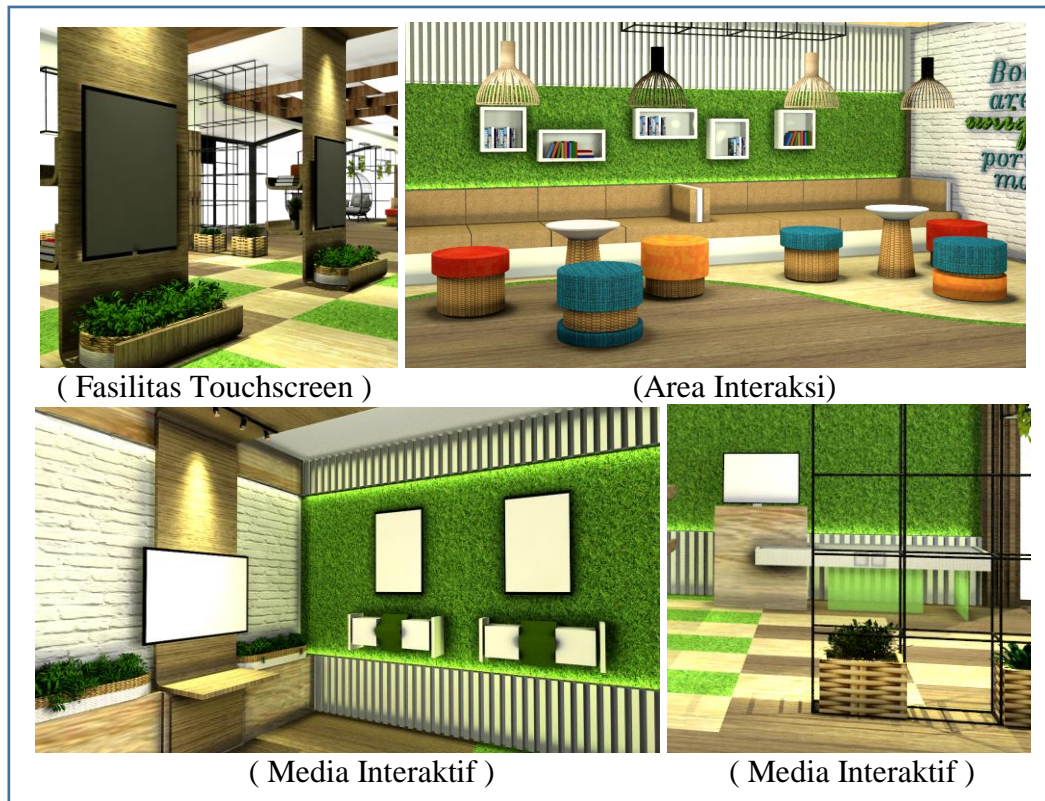
 : zona fasilitas edukasi

The floor plan illustrates a museum gallery layout. The central feature is a large 'INTERACTION AREA' with a grid pattern and a curved section. The area is surrounded by various furniture pieces, including sofas, armchairs, and tables. Blue arrows indicate the movement paths of visitors. Dimensions are provided in meters (m) and feet (ft) along the walls and at the bottom.

120

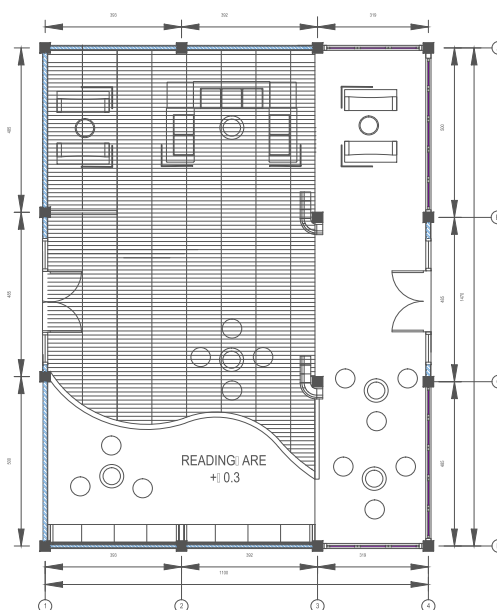


b) Fasilitas Interactive Area



Gambar 6.9 : Fasilitas pada Area Terpilih 1
Sumber : Dok. Penulis, 2018

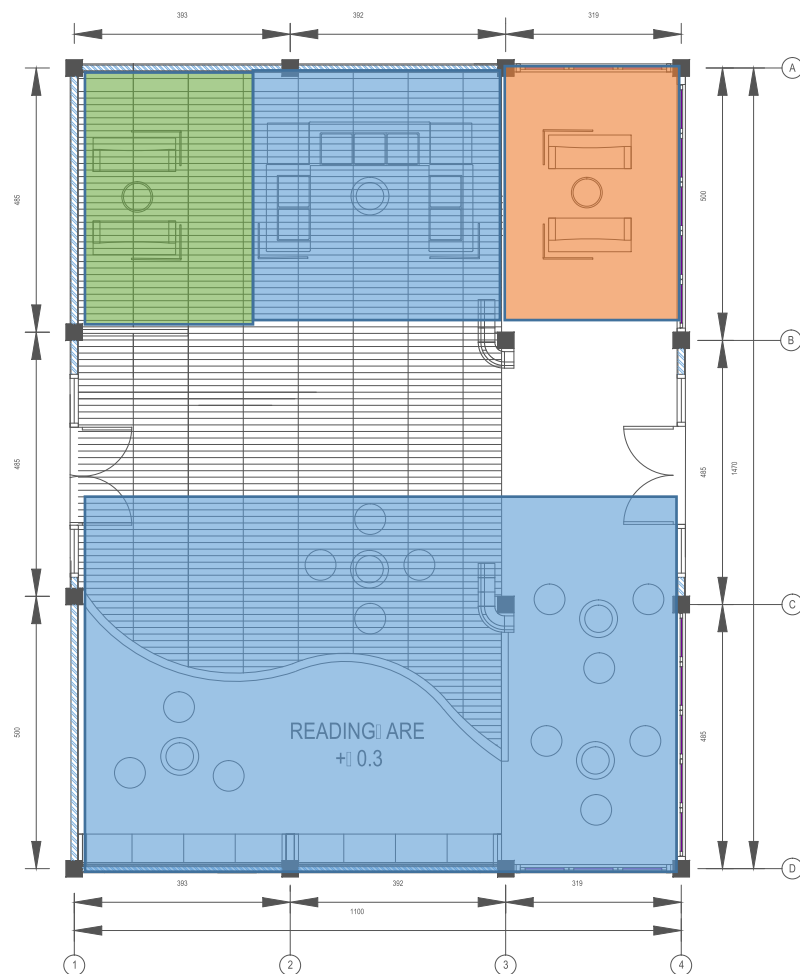
6.2.2 Area Terpilih 2 : Reading Area



Gambar 6.10 : Layout Area Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis, 2018



Area terpilih 2 adalah *Reading Area*, dimana pada area ini pengunjung dapat menggunakan area untuk membaca buku yang telah dibeli atau sekedar menghabiskan waktu untuk membaca dan menikmati suasana di Kampung Ilmu. Selain itu, terdapat juga fasilitas Book Tracker untuk mendeteksi buku yang ingin dicari di Kampung Ilmu. Di area ini disediakan banyak tempat duduk yang dapat digunakan pengunjung untuk menikmati waktu di Kampung Ilmu.

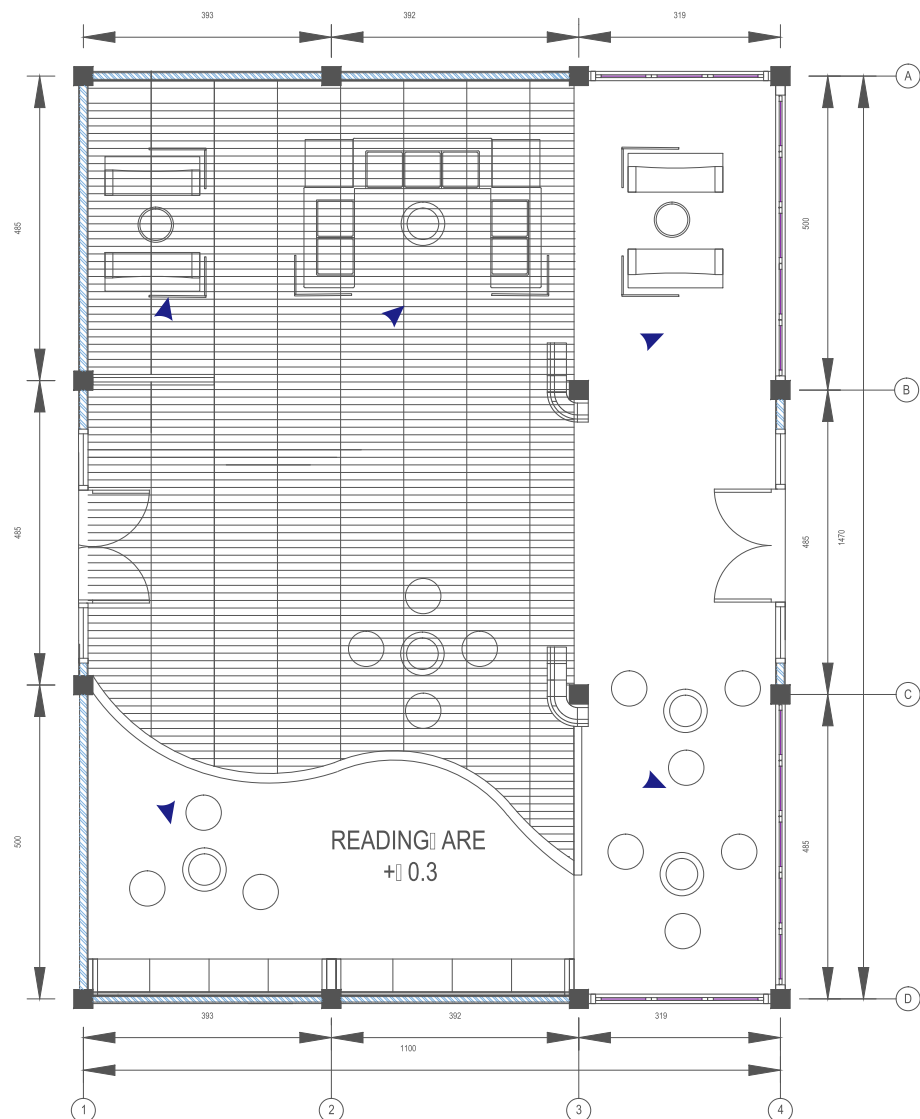


Gambar 6.11 : Pembagian Zoning Area Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis, 2018

Keterangan :

- : zona interaksi kelompok
- : zona interaksi individu
- : zona Book Tracker

a) Alur dan Sirkulasi *Reading Area*



Gambar 6.12 : Alur masuk dan keluar pada Area Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis, 2018

Alur masuk *Reading Area* ini juga dapat dilalui melalui dua pintu di sisi utara dan selatan. Pengunjung dapat mengakses area ini dari toko buku maupun dari parking area. Area ini bersifat open space sehingga ruangan terlihat lebih luas dan pengunjung bebas untuk menggunakan area ini sebagai area untuk membaca, disediakan pula rak buku yang dapat dipinjam untuk membaca.

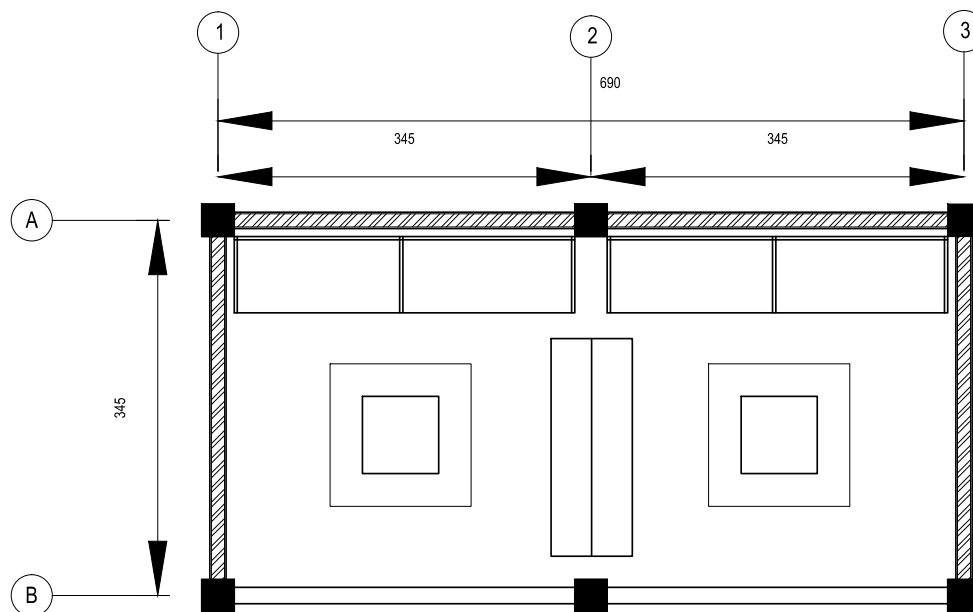


b) Fasilitas *Reading Area*



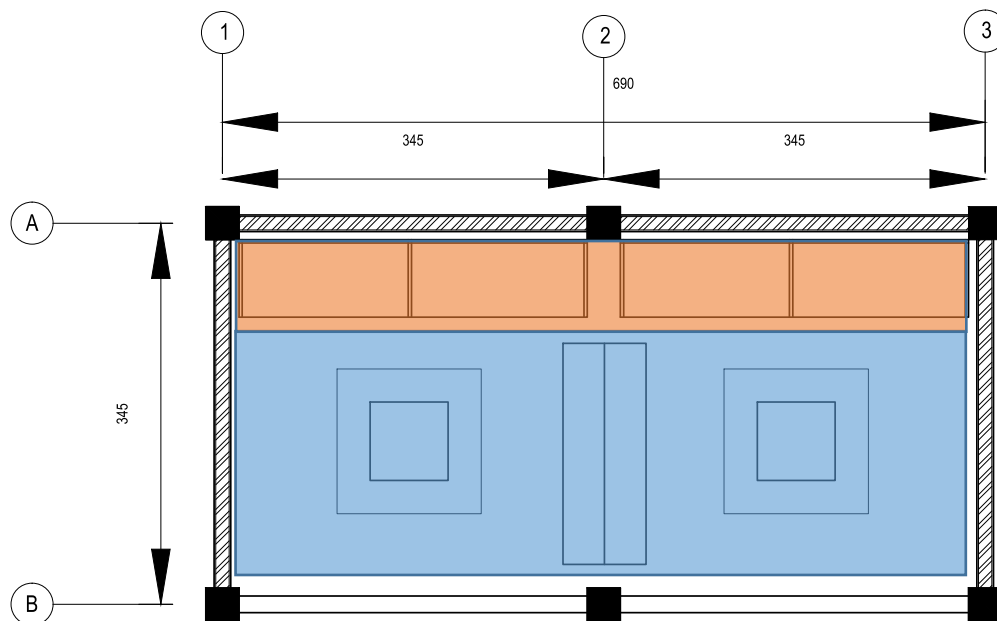
Gambar 6.13 : Fasilitas pada Area Terpilih 2
Sumber : Dok. Penulis, 2018

6.2.2 Area Terpilih 3 : Toko Buku




Gambar 6.14 : Layout Area Terpilih 3
Sumber : Dok. Penulis, 2018

Area terpilih 3 adalah toko buku, dimana pada area ini pengunjung dapat membeli buku di toko buku Kampung Ilmu. Keadaan toko buku belum cukup baik dan terfasilitasi, dimana furnitur yang digunakan untuk menyimpan buku-buku dagangan tidak dapat menampung jumlah buku yang terlalu banyak. Untuk itulah disediakan rak-rak dengan *space* yang besar dan dilengkapi dengan rak penyimpanan. Selain itu, toko buku diberi *space* yang lebih luas agar pengunjung dapat memasuki toko buku tanpa berdesakan, sehingga pengunjung dapat memilih sendiri buku yang dicari.



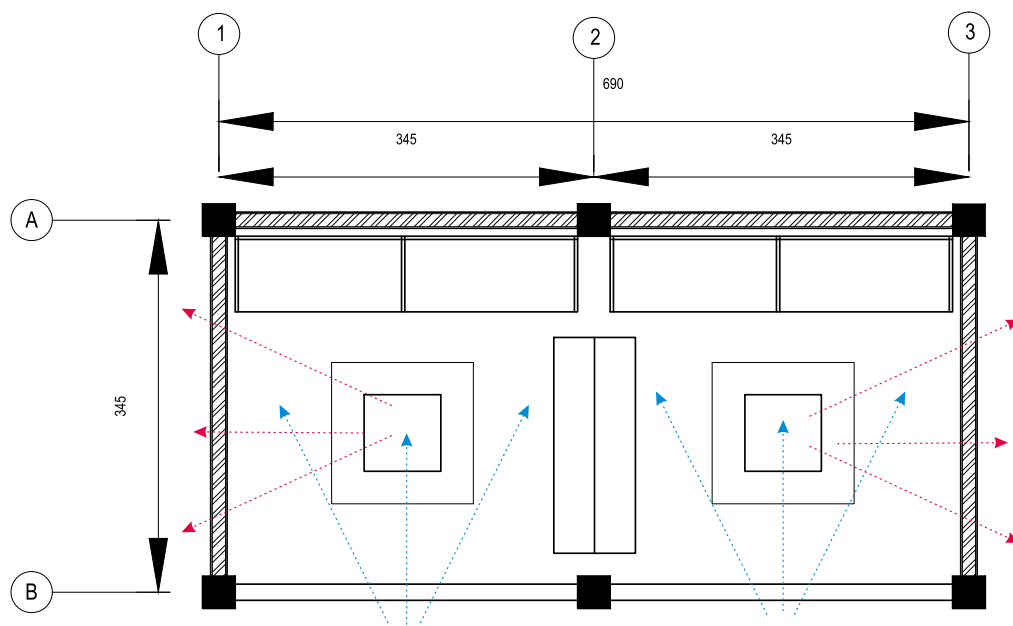
Gambar 6.15 : Alur masuk dan keluar pada Area Terpilih 3
Sumber : Dok. Penulis, 2018

Keterangan :

 : zona buku

 : zona interaksi

a) Alur dan Sirkulasi Toko Buku

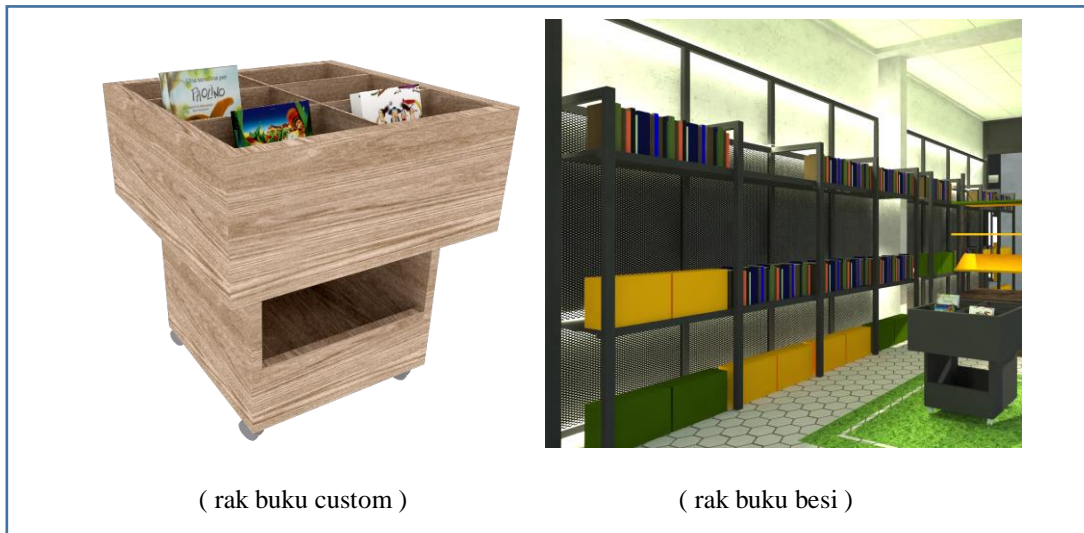


Gambar 6.16 : Alur masuk dan keluar pada Area Terpilih 3
Sumber : Dok. Penulis, 2018



Alur masuk toko buku ini dapat dilalui dari arah depan pintu toko buku, juga dapat diakses dari kanan dan kiri area toko buku. Pengunjung dapat mengakses toko buku dari parking area maupun *reading area*, dengan banyak bukaan sehingga ruangan terlihat lebih luas dan pengunjung dapat mengakses toko buku.

b) Fasilitas *Reading Area*



(rak buku custom)

(rak buku besi)

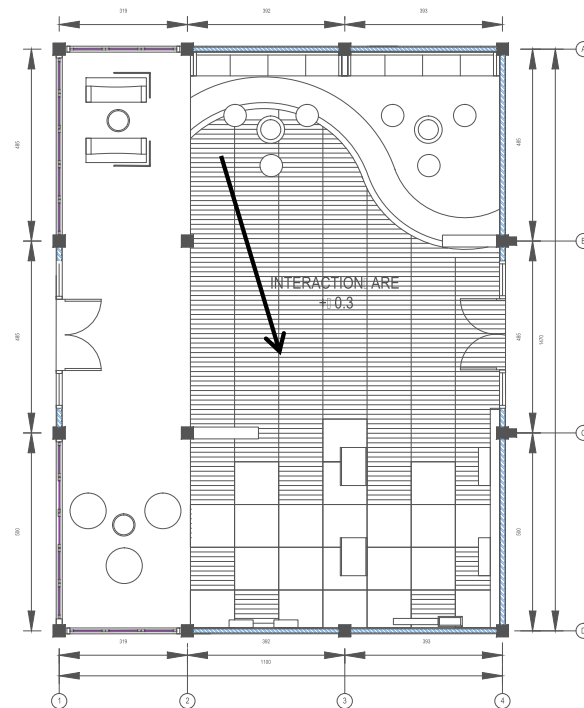
Gambar 6.17 : Fasilitas pada Area Terpilih 3
Sumber : Dok. Penulis, 2018

6.3 Hasil Desain

Dari proses membuat alternatif layout, pemilihan dan pengembangan layout, kemudian melalui tahapan pengembangan desain dan gagasan ide pada konsep desain. Semua tahapan dimaksudkan agar menghasilkan konsep desain yang terbaik untuk Kampung Ilmu. Dengan mempertimbangkan segala aspek desain, hal ini dapat menciptakan interior kantor yang dapat memberikan nuansa baru pada Kampung Ilmu. Selain itu dapat meningkatkan daya tarik, serta meningkatkan kenyamanan baik bagi pengunjung maupun penjual. Berikut adalah desain akhir dari proses desain yang telah dilewati :

6.3.1 Area Terpilih 1 : *Interactive Area*

A. View 1 : Zona Interaksi



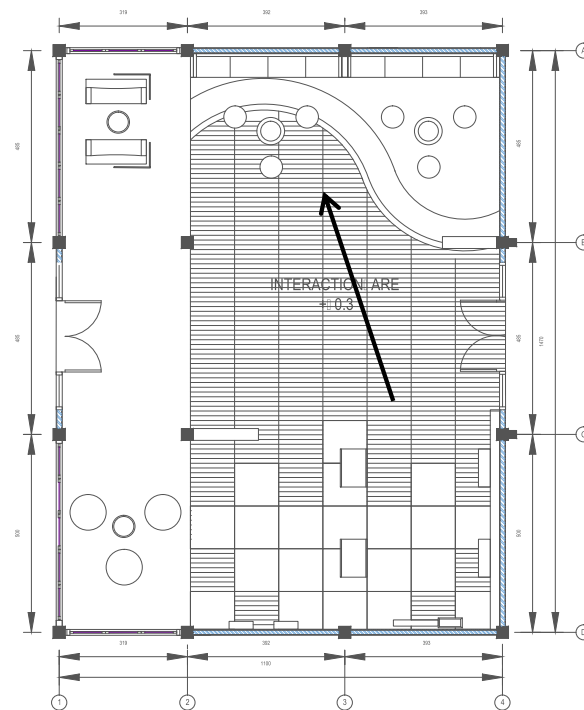
Gambar 6.18 : Sudut Tampak View 1, Zona Fasilitas Edukasi
Sumber : Dok. Penulis, 2018



Gambar 6.19 : Visualisasi Tampak View 1, Zona Fasilitas Edukasi
Sumber : Dok. Penulis, 2018



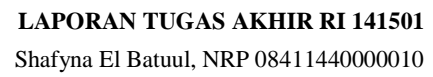
B. View 2 : Zona Interaksi Kelompok



Gambar 6.20 : Sudut Tampak View 2, Zona Interaksi Kelompok
Sumber : Dok. Penulis, 2018



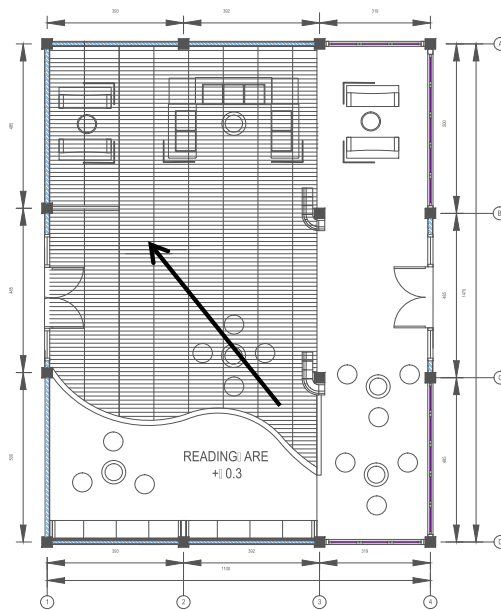
Gambar 6.21 : Visualisasi Tampak View 2, Zona Interaksi Kelompok
Sumber : Dok. Penulis, 2018

[illegible]

129

6.3.2 Area Terpilih 2 : *Reading Area*

A. View 1 : Book Tracker



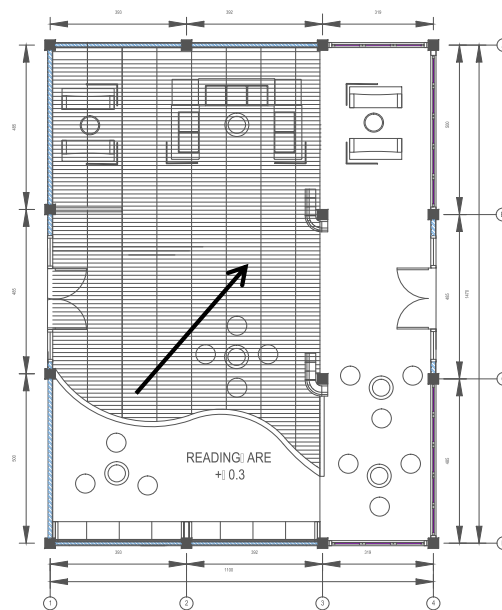
Gambar 6.24 : Sudut Tampak View 1, Book Tracker
Sumber : Dok. Penulis, 2018



Gambar 6.25 : Visualisasi Tampak View 1, Book Tracker
Sumber : Dok. Penulis, 2018



B. View 2 : Area Baca

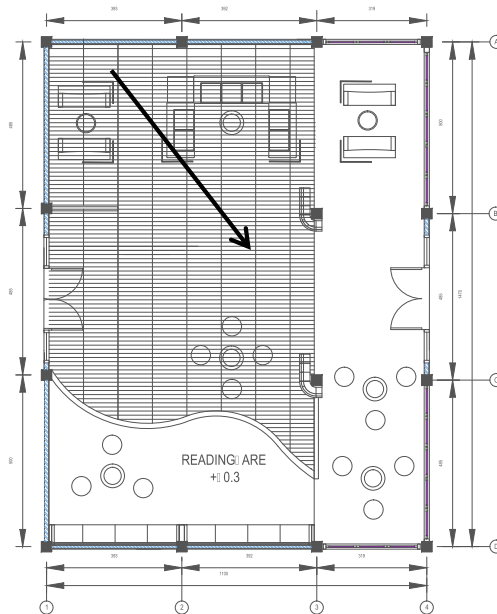


Gambar 6.26 : Sudut Tampak View 2, Area Baca
Sumber : Dok. Penulis, 2018



Gambar 6.27 : Visualisasi Tampak View 2, Area Baca
Sumber : Dok. Penulis, 2018

C. View 3 : Area Baca Kelompok



Gambar 6.28 : Sudut Tampak View 3, Area Baca Kelompok
Sumber : Dok. Penulis, 2018

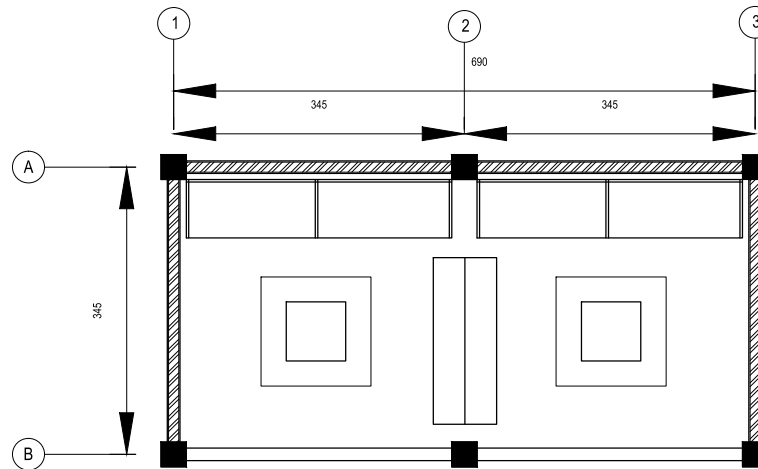


Gambar 6.29 : Visualisasi Tampak View 3, Area Baca Kelompok
Sumber : Dok. Penulis, 2018

6.3.3 Area Terpilih 3 : Toko Buku



A. View 1 : Unit Stand



Gambar 6.30 : Sudut Tampak View 1, Unit Stand
Sumber : Dok. Penulis, 2018



Gambar 6.31 : Visualisasi Tampak View 1, Unit Stand
Sumber : Dok. Penulis, 2018

A. View 2 : Unit Stand



Gambar 6. : Visualisasi Tampak View 3, Area Baca Kelompok
Sumber : Dok. Penulis, 2018



(halaman ini sengaja dikosongkan)



BAB VII

KESIMPULAN DAN SARAN

7.1 Kesimpulan

Dalam Tugas Akhir Desain Interior Kampung Ilmu dengan Konsep Edukasi Interaktif ini, dapat diambil kesimpulan diantaranya :

- a. Menampilkan desain interior toko buku komunikatif dapat dilakukan melalui penataan furnitur yang multifungsi untuk memberikan kenyamanan membeli buku bagi pengunjung
- b. Kampung ilmu kurang dikenal oleh masyarakat, oleh karena itu dibutuhkan konsep desain baru yang menarik yaitu menampilkan interior dengan konsep baru yang *fresh*, melalui pemberian fasilitas baca yang nyaman untuk menarik minat baca remaja
- c. Peningkatan fasilitas dan kenyamanan pada toko buku Kampung Ilmu dapat dilakukan melalui suasana interior berknsep edukasi interaktif yang dapat dinikmati pengunjung sebagai *experiential experience* sehingga memaksimalkan sirkulasi ruang toko buku Kampung Ilmu

7.2 Saran

Beberapa saran yang menjadi pertimbangan dalam mendesain Toko Buku dengan konsep edukasi interaktif adalah sebagai berikut :

- a. Perlu diadakan peninjauan terhadap kondisi eksisting sebagai objek yang akan di desain, agar terdapat kesinambungan antara kondisi eksisting dengan konsep desain yang akan diterapkan.
- b. Riset yang lebih mendalam mengenai karakter dan minat pengunjung dan penjual terhadap toko buku sangatlah penting, karena sebagai bahan acuan dan bahan referensi dalam mengolah sebuah konsep toko buku yang berbeda dari toko buku kebanyakan (*indoor*)
- c. Perlunya penambahan fasilitas yang dapat menunjang dan mempermudah pemenuhan kebutuhan konsumen, karena hal ini dapat mempengaruhi identitas dan tingkat pendapatan penjual.



- d. Perubahan layout eksisting sangat dibutuhkan guna meningkatkan efisiensi penggunaan ruang yang lebih maksimal.



View 1 : Area Terpilih 1



View 2 : Area Terpilih 1



View 3 : Area Terpilih 1



View 1 : Area Terpilih 2



View 2 : Area Terpilih 2



View 3 : Area Terpilih 2



View 1 : Area Terpilih 3



View 2 : Area Terpilih 3



View 3 : Area Terpilih 3

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kriyantono, Rachmat,. 2006. Teknik Praktis Riset Komunikasi. Jakarta: Prenada
- [2] Aziz Alimul H, 2005. Pengantar Ilmu Keperawatan Anak 1. Jakarta : Salemba Medika.
- [3] Yupi S, 2004. Konsep dasar Keperawatan Anak. Jakarta : EGC. Hal 123-151
- [4] Ruspandi. 2014, Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi Terhadap Remaja
- [5] Anonim, 2017. Games Edukasi, Pemanfaatan Teknologi Komputer Untuk Pendidikan. Sumber : <https://www.gurusukses.com/game-edukasi-pemanfaatan-teknologi-komputer-untuk-pendidikan>. Diakses pada Mei 2018
- [6] Anonim, 2017. Manfaat Permainan Edukatif Untuk Remaja. Sumber : <https://www.educenter.id/selain-menghibur-inilah-manfaat-permainan-edukatif-untuk-remaja/>. Diakses pada Mei 2018
- [7] Anonim, 2016. Pengaruh Kemajuan Teknologi Terhadap Minat Baca Anak. Sumber: <http://bpad.babelprov.go.id/perpus/artikel/260-pengaruh-kemajuan-teknologi-terhadap-minat-baca-anak.html>. Diakses pada April 2018
- [8] Anonim, 2017. Dampak Multimedia Terhadap Minat Baca Pada Masyarakat. <http://edukasi.kompasiana.com/2012/04/17/dampak-multimedia-terhadap-minat-baca-masyarakat/>. Diakses pada April 2018
- [9] Anonim, 2012. Psikologi Warna: Arti Warna dan Dampaknya. Sumber : <Http://www.si-pedia.com/2014/12/psikologi-warna-arti-warna-dan-dampak-nya.html>. Diakses pada April 2018
- [10] Anonim, 2003. Tradisi Baca dan Dampak Buruk Teknologi. Sumber : <http://www.sesawi.net/2012/02/03/tradisi-baca-dan-dampak-buruk-teknologi-informasi-2/>. Diakses pada Mei 2018
- [11] Anonim, 2011. Teknologi dan Minat Baca. Sumber : http://neressa-p-fib11.web.unair.ac.id/artikel_detail-71234-Umum-Teknologi%20dan%20Minat%20Baca.html. Diakses pada Mei 2018
- [12] Tim Penyusun Pusat Kamus, 2005. Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi 3, Jakarta, Balai Pustaka.
- [13] Anonim, 2013. Pengertian Desain Interior. Sumber : <http://arsitekturinteriorku.blogspot.co.id/2013/04/pengertian-desain-interior-dan.html>. Diakses pada Mei 2018
- [14] Kusmiati, Arniti. Pramudji Suptandar, 1997 : 1. Definisi Warna.
- [15] Anonim, 2015. Warna dalam proses komunikasi. Sumber : <http://bappeda.semarangkota.go.id/v2/wp-content/uploads/2013/12/5.aplikasi-semiotik.pdf>. Diakses pada Mei 2018.
- [16] Anonim, 2014. Definisi Modern. Sumber : http://carapedia.com/pengertian_definisi_modern_info2170.html. Diakses pada Mei 2018.
- [17] Anonim, 2015. Desain Interior modern. Sumber : <http://rosadesain.blogspot.com/2010/03/desain-interior-modern-modern.html>.

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Shafyna El Batuul
NIM : 08411440000010
Jurusan : S1 Desain Interior
Fakultas : Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan

Dengan ini menyatakan bahwa laporan Tugas Akhir yang berjudul Desain Interior Kampung Ilmu Surabaya Sebagai Peningkatan Fasilitas & Kenyamanan dengan Konsep Edukasi Interaktif , berupa laporan, gambar 3D dan gambar kerja, serta lain-lain adalah hasil karya pribadi, bukan hasil jiplakan, menyadur, atau mengopi milik orang lain dan apabila pernyataan ini terbukti tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 30 Juli 2018
Yang membuat pernyataan,

Shafyna El Batuul
NIM. 08411440000010

LEMBAR PERSETUJUAN

DESAIN INTERIOR KAMPUNG ILMU SURABAYA SEBAGAI PENINGKATAN FASILITAS DAN KENYAMANAN DENGAN KONSEP EDUKASI INTERAKTIF

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik
Pada
Departemen Desain Interior
Fakultas Arsitektur, Desain dan Perencanaan
Institut Teknologi Sepuluh Nopember

Oleh:

SHAFYNA EL BATUUL

NRP 08411440000010



Pembimbing

Aria Weny Anggraita, S.T., M.MT

NIP. 19820801 200912 2003

SURABAYA

JULI 2018